

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

COMMENT TAIRE!?:  
DOCUMENTAIRE INTERACTIF SUR LA CHANSON POPULAIRE,  
L’AFFIRMATION CULTURELLE  
ET LA MOBILISATION POLITIQUE CITOYENNE

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
JEAN-FRANÇOIS LACHAPELLE

JANVIER 2008

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## AVANT-PROPOS

Ce projet est le fruit d'un long voyage. En 2003 j'ai entrepris une Maîtrise en Communications à l'Université Simon Fraser en Colombie-Britannique. Les motivations derrière cette entreprise étaient tout d'abord d'explorer ce fameux « Ouest Canadien » puis, en second lieu, de me procurer un diplôme de Maîtrise en Communication. Hmmm...bon départ (sic).

C'est donc avec joie et soulagement que j'ai enfin eu l'idée, quatre mois après le début des classes, d'un projet de mémoire suffisamment intéressant. Suite à la réception d'un « cadeau de Noël d'avance » d'un bon ami, l'oeuvre *Amour Oral* des Loco Locass, j'ai voulu m'intéresser à cette montée de nationalisme québécois qui semblait menée de front par des artistes musicaux et leurs partisans étudiants. Plusieurs lectures m'ont ouvert les yeux sur le champ d'étude que sont les études culturelles (*Cultural Studies*). Ces lectures m'ont permis d'approfondir mes connaissances afin de me préparer à aller examiner le phénomène de plus près. Jusqu'alors, il s'agissait d'un projet de documentaire vidéo typique mais déguisé sous forme d'étude de cas.

Or, un défi additionnel m'attendait à mon arrivée à Montréal. Ce projet de documentaire *se devait* de comporter une dimension interactive afin de respecter les exigences du programme de maîtrise en média expérimental auquel j'avais été admis. J'ai concédé et, en bout de ligne, pour le mieux car j'y ai pris goût. D'ailleurs, le fait de passer à un documentaire *interactif* n'enlevait rien à mes ambitions académiques initiales. De plus, le fait de pouvoir reviser le genre documentaire vidéo afin de l'adapter à la diffusion sur le Web était un défi non seulement fascinant mais en lien avec la vague de l'« interactivité » qui attire de plus en plus de joueurs des industries culturelles québécoises aujourd'hui.

Bref, un défi emballant mais de taille m’attendait et c’est pourquoi je tiens à remercier les personnes suivantes qui m’ont accompagnées au cours de sa réalisation:

- À mes parents, Lourdes Flor et Jean-Claude Lachapelle, pour m’avoir encouragé à entreprendre ces études supérieures et pour m’avoir soutenu jusqu’au bout.
- À mon directeur, Louis-Claude Paquin, pour son accessibilité et ses maints conseils.
- À mon collègue Clrk, alias Jean-François Clermont, pour son ingéniosité hors-pair en matière de programmation (etc. etc.), son entrain et pour son dévouement envers ce projet.
- À mes bons chums Majorik Bouchard, Jean-François Bastien et Loïc Nadal, pour m’avoir inspiré à entreprendre ce projet ainsi que pour m’avoir écouté lorsque j’avais besoin d’en parler.
- À mon amie Adi Aharon, qui a tout fait pour m’aider à venir à bout de ce projet.
- À l’École des Médias de l’UQAM (tout spécialement Pierre Grou), à la bourse d’Excellence de l’UQAM ainsi qu’aux contribuables du Grand Prix Formule i du Festival du Nouveau Cinéma (Fonds Bell, Fjord Marketing et Vidéographe Productions) pour leur soutien financier sans lequel ce projet aurait resté « sur la tablette ».

À vous tous, merci du fond du coeur.

Jean-François « JF / Lachap » Lachapelle

## TABLES DES MATIÈRES

<b>AVANT-PROPOS.....</b>	<b>ii</b>
<b>LISTE DES TABLEAUX .....</b>	<b>vi</b>
<b>LISTE DES FIGURES.....</b>	<b>vii</b>
<b>RÉSUMÉ.....</b>	<b>ix</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
<b>CHAPITRE 1. INTENTIONS DE RECHERCHE.....</b>	<b>3</b>
1.1. PROBLÉMATIQUE(S).....	3
1.2. LES INTENTIONS SOCIOPOLITIQUES, ESTHÉTIQUES ET ÉTHIQUES DU PROJET. ....	4
1.3. CADRAGE .....	6
1.4 L'INNOVATION PROPOSÉE: FIGURES, ARCHITECTURE ET TYPE D'EXPÉRIMENTATION.....	7
<b>CHAPITRE 2: LA SCÉNARISATION: COMMENT RÉALISER CE PROJET? .....</b>	<b>10</b>
2.1 DÉCOUPAGE TECHNIQUE DU PROJET CT!?.....	10
2.2. L'ESTHÉTIQUE VISUELLE, SONORE ET INTERACTIF DE CT!?.....	11
<b>CHAPITRE 3: RETOUR SUR LA DÉMARCHÉ DE PRODUCTION .....</b>	<b>20</b>
3.1 MÉTHODOLOGIE DE L'ENTREVUE EN VUE D'UN DOCUMENTAIRE INTERACTIF .....	20
3.2. CONSTRUCTION DE LA BASE DE DONNÉES .....	27
3.3 ÉVALUATION DES PROTOTYPES .....	31
3.4. L'APPORT DE L'AUTEUR .....	33
<b>CONCLUSION: RETOUR CRITIQUE SUR LA RÉALISATION.....</b>	<b>35</b>
<b>ET AVENUES POSSIBLES DU PROJET .....</b>	<b>35</b>
4.1 AVENUES POSSIBLES DU PROJET .....	35
4.2. RETOUR CRITIQUE SUR LA RÉALISATION .....	36
<b>GLOSSAIRE.....</b>	<b>38</b>

<b>APPENDICE A:</b> .....	<b>40</b>
<b>TABLEAUX</b> .....	<b>40</b>
TITRE: BECOMING HUMAN: PALEOANTHROPOLOGY, EVOLUTION AND HUMAN ORIGINS .....	42
TITRE: BROWN: A DIGITAL DOCUMENTARY BY IAN DAVID ARONSON.....	42
TITRE: HONDA SWEET MISSION: GLOBAL RESEARCH SHOW.....	43
TITRE: « REPENSER LE VIVANT » .....	45
<b>APPENDICE B:</b> .....	<b>50</b>
<b>FIGURES</b> .....	<b>50</b>
<b>APPENDICE C:</b> .....	<b>66</b>
<b>QUESTIONNAIRES D'ÉVALUATION DES PROTOTYPES</b> .....	<b>66</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE</b> .....	<b>80</b>
LIVRES .....	80
ARTICLES WEB.....	80
SITES WEB.....	81
AUTRE.....	81

## LISTE DES TABLEAUX

**Tableau 1.3.1** Traits caractéristiques des productions en hypermédia à éviter et à conserver en vue de la réalisation de CT!?

**Tableau 1.3.2** Corpus d'oeuvres ayant influencées la réalisation de « Comment taire!?! ».

**Tableau 3.1.1.** Paramètres de compression pour encodage des fichiers .mov.

**Tableau 3.1.2.** Paramètres de compression pour encodage des fichiers vidéos .mov en fichiers .flv.

**Tableau 3.3.1** Sommaire – Propositions de modification des prototypes.

**Tableau 3.3.2.** Sommaire – Évaluations de l'ergonomie des prototypes.

**Tableau 3.3.3.** Modifications à apporter aux prototypes et au projet final.

## LISTE DES FIGURES

- Figure 1.4.1.** Structure informationnelle du projet
- Figure 1.4.2.** Image d'une table de la base de données MySQL du projet CT!?
- Figure 2.1.1.** La page d'accueil de CT!? qui invite à choisir sa langue de navigation.
- Figure 2.1.2.** La page d'introduction de CT!? si l'interacteur a choisi la langue de navigation « Français canadien ».
- Figure 2.1.3.** Page principale de l'oeuvre.
- Figure 2.2.1** Schéma de la disposition des zones principales (« acteurs ») de l'interface (« scène »).
- Figure 2.2.2.** L'interface de navigation de CT!?
- Figure 2.2.3.** L'interface de soumission d'un commentaire. La présence d'un contour bleu indique que la langue de rédaction du commentaire est, en principe, l'anglais.
- Figure 2.2.4.** Les boutons iconiques « Lecture de la vidéo » et « Pause de la vidéo ».
- Figure 2.2.5.** La scénarisation sonore prévue pour CT!?
- Figure 2.2.6.** Les icônes permettant d'identifier le point de vue auquel adhère l'extrait vidéo déclenché par la bulle.
- Figure 3.1.1.** Les idées-clés apparaissant de façon ponctuelle à la droite de l'intervenant.
- Figure 3.1.2.** Quelques bulles-vidéo de l'oeuvre.



- Figure 3.1.3** L'insertion d'un marqueur sur le PMC d'un extrait. Ce marqueur indique qu'une idée-clé devra apparaître à l'écran à cet instant.
- Figure 3.1.4.** Quelques séquences renfermant chacune tous les extraits reliés à une idée-clé particulière.
- Figure 3.1.5** Augmentation discriminante de la fréquence 117 Hz.
- Figure 3.1.6** Panoramisation de la voix vers le canal de droite.
- Figure 3.2.1.** Table Excel répertoriant les idées-clés reliées à un extrait.
- Figure 3.2.2.** Schéma montrant les liens dits de « deuxième niveau ».
- Figure 3.2.3.** Table Excel montrant les liens rattachés à l'idée-clé « Qu'est-ce qu'un artiste [musical] engagé? » exprimée par Line Grenier.
- Figure 3.2.4.** L'interface « Vidéos »
- Figure 3.2.5.** L'interface « Intervenants ».
- Figure 3.2.6.** Table MySQL qui contient les informations indexées à l'aide de l'interface « Intervenants ».
- Figure 3.2.7.** Interface «Vidéos => Idées-clés »
- Figure 3.2.8.** Interface « Idées-clés => Vidéos »
- Figure 3.2.9.** Table MySQL « Commentaires »

## RÉSUMÉ

Ce projet de mémoire-cr  ation consiste en un documentaire interactif pour diffusion sur le Web. Son objectif est tout d'abord d'examiner l'effet qu'a ou que peut avoir la chanson populaire sur une population donn  e en tant qu'agent d'affirmation culturelle et moteur de mobilisation politique citoyenne. En second lieu, « Comment taire!? » vise    regrouper en un seul endroit les id  es et opinions d'artistes, d'experts-analystes et de partisans de chanson populaire    propos des enjeux li  s    la chanson populaire dite « engag  e » (Lamarche, Le Devoir, 2005) au Qu  bec et au Canada.

La composante interactive de ce documentaire permet    ceux et celles qui le visionnent de r  agir de mani  re   crite aux divers propos touch  s par les artistes, auteurs et autres invit  s interview  s par le biais du bouton « Commenter! » int  gr   au documentaire. Ces commentaires sont enregistr  s dans une banque de donn  es et, lors d'un prochain visionnement, ils appara  tront automatiquement    l'  cran sur le propos comment  . Le syst  me qui permet une telle interactivit   combine l'usage du logiciel Macromedia Flash 8 ainsi que des langages de programmation Actionscript 2.0, PHP, XML et HTML. De plus, les techniques de tournage et de montage d'entrevues vid  os ont   t   revues et adapt  es afin d'optimiser leur *lecture en continu* sur le Web.

Le public-cible de cette oeuvre se situe parmi les Qu  b  coises et Qu  b  cois   g  s de 18    40 ans, partisans mod  r  s ou passionn  s de musique et avec une certaine exp  rience de navigation sur le Web.

MOTS-CL  S: Hyperm  dia, multim  dia, documentaire interactif, documentaire, chanson populaire.

## INTRODUCTION

Le projet « Comment taire!? », ou « CT!? », consiste en la production d'un documentaire interactif sur la popularité croissante d'une musique dite « engagée » (Lamarche, *Le Devoir*, 2005) auprès des Québécoises et Québécois depuis l'an 2000. En effet, interviewés et internautes seront invités à répondre aux questions posées par l'intervieweur à propos du sujet suivant : les liens existants entre la chanson populaire, l'affirmation culturelle et la mobilisation politique citoyenne.

En même temps, ce projet vise à explorer l'usage de l'ordinateur comme méta-média permettant à l'interacteur de se construire un sens pour lui-même à partir d'informations lui étant présentées de façon auditive, imagée et textuelle. Cette production est diffusée sous forme de site web et comprend une dimension participative et dialogique avec l'interacteur. Or, cette oeuvre se situe à l'intérieur d'une pratique artistique encore peu connue: le documentaire interactif.

Dans un premier lieu, le document qui suit vise à faire part des intentions de l'auteur face au projet. Ces intentions se précisent tout d'abord par une brève présentation des intentions de recherche de l'auteur ainsi que du cadrage de l'oeuvre, ce dernier consistant en un corpus d'oeuvres auquel CT!? à la fois s'apparente et se distingue. Puis, une présentation des dimensions sociopolitiques, éthiques et esthétiques du projet s'enchaîne. Quant à lui, le deuxième chapitre propose un survol de la démarche de création. Celle-ci va de la scénarisation du projet en passant par son esthétique visuelle, sonore et interactive. Le troisième chapitre, lui, comporte un retour sur la démarche artistique entreprise en s'attardant sur la réalisation d'entrevues vidéos tournées pour le Web ainsi que sur la construction de la base de données du projet et sur le protocole d'évaluation de son prototype. Ce chapitre se termine par un exposé plus détaillé de l'apport de l'auteur au projet, section nécessaire en raison du travail d'équipe qu'a exigée cette réalisation. Enfin, une conclusion est présentée afin de faire le bilan des acquis suite à la mise en oeuvre de ce projet en plus d'offrir quelques avenues possibles d'amélioration du prototype et d'applications possibles du projet. Il est

important de noter que l'usage du masculin est dans le seul et unique but d'alléger la lecture du texte. **En tout temps et ce, partout où cela s'applique**, l'usage du masculin sous-tend une adresse au genre féminin.

## CHAPITRE 1. INTENTIONS DE RECHERCHE

La section qui suit présente les motivations ainsi que le raisonnement qui sous-tendent ce projet.

### 1.1. Problématique(s)

Les deux hypothèses suivantes, développées suite à une année d'études au programme Masters in Communication Studies à l'Université Simon Fraser (Colombie-Britannique), présentent les motivations premières derrière la réalisation de ce projet de documentaire.

**Hypothèse 1** : L'élán de musique dite « engagée » au Québec depuis l'année 2000 s'apparente à plusieurs niveaux à celui qui caractérisa le Québec durant les années 1960 et 1970.

Depuis l'an 2000, l'élán musical franco-québécois décrit par Lamarche comme « engagée » ou « contestataire » semble s'apparenter à un courant artistique similaire qui caractérisa le Québec des années 1960 à 1970 : la « chanson politique » (Aubé, 1990). Bien que les courants musicaux politisés s'expriment dans une époque donnée, caractérisée par des situations politiques, économiques et socio-culturelles qui leurs sont propres (Lipsitz, 1994), il est possible de croire que plusieurs similarités, par exemple en matière de contenu musical, de message véhiculé et d'interactions entre les artistes, le public et les médias, existent entre les deux courants musicaux que sont la « chanson politique » du Québec durant les années 1960-70 et celui du Québec de 2000 à aujourd'hui.

**Hypothèse 2:** Un regain de popularité au Québec pour une musique dite « engagée » pourrait indiquer la présence d'un nouveau parti politique en gestation qui serait à l'image des revendications soutenues par les artistes dans leurs chansons et par le public qui les affectionne.

Les scènes artistiques et socioculturelles du Québec des années 1960 et 1970, caractérisées entre autre par un éventail d'oeuvres musicales nationalistes, constituaient la trame sonore de fond d'un courant rassembleur qui mena à la formation d'un parti politique (Le Parti Québécois) intégrant les aspirations qu'elles revendiquaient. Étant donné ce contexte, il est possible de croire que le renouveau de musique « engagée » des années 2000, avec ses demandes de renégociation de l'identité culturelle et citoyenne québécoise (chanson : « I Represent Rien Pantoute », du groupe *Loco Locass*) et de révision des priorités politiques des partis en chambre (chanson: « Lettre à Lévesque », *Les Cowboys Fringants*), pourrait également indiquer la présence d'un nouveau parti politique en gestation à l'image des intérêts et priorités des jeunes adeptes de cette musique (16-35 ans) qui ne semblent plus adhérer aux discours des partis politiques actuels.

## **1.2. Les intentions sociopolitiques, esthétiques et éthiques du projet.**

L'intentionnalité sous-jacente à ce projet est de présenter le point de vue des jeunes (16-40 ans), d'artistes dits « engagés » et de professeurs/auteurs ayant analysé le rôle que peut jouer la musique populaire en tant que véhicule d'affirmation culturelle et/ou moteur de mobilisation politique « citoyenne » au Québec et au Canada. La visée du projet est de regrouper en un endroit unique ces différents points de vue en plus de permettre aux différents interacteurs d'y ajouter les leurs.

En deuxième lieu, ce projet combine l'esthétisme du documentaire cinématographique et les conventions associées à la navigation par « fenêtres » sur

ordinateur. Ceci permet au spectateur devenu interacteur d'exercer un certain contrôle au niveau de l'ordre dans lequel peuvent être visionnés les extraits et séquences du documentaire. Cependant, très peu ou pas de documentaires interactifs permettent à l'interacteur de rajouter ses propres commentaires, connaissances et/ou expériences à l'intérieur de l'oeuvre. Pourtant, une telle possibilité permettrait à l'interacteur d'ajouter son savoir à celui présenté, ce qui peut augmenter considérablement l'étendue des points de vue et, si les propos sont cohérents, contribuer à une meilleure représentation du phénomène relaté dans le cadre du documentaire.

Troisièmement, le projet présenté ici s'adresse à prime abord aux Québécois(es) âgés(ées) entre 18 et 40 ans avec une connaissance moyenne à avancée de l'utilisation de l'ordinateur et de la navigation sur le WEB. Du point de vue du contenu, nous croyons que ce groupe d'âge est celui qui risque de se sentir le plus concerné par le sujet abordé.

L'objectif visé ici est tout d'abord d'encourager l'exposition à des points de vue provenant des deux cultures « langagières » dominantes au Québec. Effectivement, l'inclusion d'une dimension anglophone au site permettra aux Québécois anglophones ainsi qu'à d'autres Canadiens d'y naviguer et d'exprimer leurs opinions et commentaires. Aussi, le choix d'inclure des extraits en langue anglaise correspond à notre désir de tourner des entrevues auprès de personnalités artistiques et académiques anglophones réputées. De plus, le fait d'afficher des extraits anglophones aux côtés d'extraits francophones pourrait encourager l'anglophone qui possède une base en français à s'intéresser aux propos émis par des francophones et vice-versa.

### 1.3. Cadrage

Ce projet se situe à l'intérieur du courant artistique du documentaire interactif. Une recherche poussée sur les différentes manifestations de documentaires interactifs, ou encore de « digital documentaries », démontre que ce genre semble souffrir d'une sorte de « crise d'identité ».

La variété des oeuvres rencontrées lors de la recherche menant au cadrage de notre projet nous pousse à affirmer que l'expression « documentaire interactif » peut aussi bien renvoyer à des catalogues d'extraits vidéo et à des outils de promotion de films qu'à ce que l'on pourrait appeler un véritable effort de création d'un « documentaire... » (i.e. conventions artistiques entourant une oeuvre qui désire enregistrer la réalité, le vivant et qui cherche à le/la représenter de façon réaliste) «...interactif » (i.e. « un programme est dit *interactif* si l'intervention de l'interacteur permet de modifier le déroulement ou le contenu du programme » , Interactif, Dictionnaire OLF, 2007). Le tableau 1.3.1. (Appendice A) présente une liste sommaire des traits distinctifs, soit ceux à éviter ainsi que ceux à conserver, qui devront caractériser CT!? et en faire, nous l'espérons, une production *hypermédiatique*<sup>1</sup> efficace et engageante.

En vérité, l'analyse d'œuvres moins associées au genre « documentaire interactif » a permis de déceler de nombreux atouts ergonomiques et communicationnels à inclure dans la conception de CT!?. Ces oeuvres vont du blog expérimental associé à une émission de radio japonaise (« Honda Sweet Mission », Yugo Nakamura) aux machines à contenu innovatrices et dynamiques (« Repenser le Vivant », de Louis-Claude Paquin). L'analyse mentionnée ci-dessus est disponible sous forme de tableaux comparatifs, en annexe (tableau 1.3.2, appendice A).

---

<sup>1</sup> Le qualificatif *hypermédiatique* renvoi à la notion d'*hypermédia* tel que définie par Louis-Claude Paquin, soit d'un « programme d'ordinateur permettant d'inscrire et d'activer certaines relations entre différents segments de textes ». (L-C Paquin, «Comprendre les médias interactifs», 2006).



## 1.4 L'innovation proposée: figures, architecture et type d'expérimentation

Le projet CT! a comme premier objectif de revoir le genre du documentaire vidéo à la lumière des possibilités qu'offre la navigation hypermédiatique sur le WEB. La particularité de ce projet réside dans le fait que des mots cités lors d'une entrevue apparaissent à l'écran sous forme textuelle à mesure qu'ils seront émis par l'interviewé. À un premier niveau, ces mots agissent en tant que **figures de répétition** qui permettent de rappeler à l'interacteur les idées-clés énoncées lors du discours. En second lieu, chacune de ces idées-clés consiste en un hyperlien qui, une fois sélectionné, permettra d'afficher à la droite de l'extrait des boutons-images menant à d'autres extraits vidéo à l'intérieur desquels apparaissent ces mêmes idées-clés. De plus, des **figures de contraste**, par exemple le changement de couleur de l'idée-clé lorsque le curseur est au-dessus, assurent une rétroaction à l'interacteur qui invitera ce dernier à sélectionner l'idée-clé affichée.

Le type d'architecture informationnelle préconisée ici est de type « rhizomatique » puisque les différents éléments informationnels (extraits vidéo, idées-clés, commentaires) sont regroupés entre eux sous forme de « neurones » d'informations, où chaque commentaire et idée-clé orbite autour de son extrait vidéo respectif. Dans le produit final, cette architecture sera réalisée sous forme de base de données MySQL. Cette base de données renfermera toutes les données reliées à chaque extrait (identifiant auto-incrémenté, nom de l'extrait vidéo, nombre d'idées-clés, etc.). Les figures 1.4.1. et 1.4.2. (appendice B) illustrent cette architecture informationnelle de type « rhizomatique » ainsi que son état dans une base de données MySQL.

Ce projet tente d'abord et avant tout d'expérimenter avec l'idée d'un documentaire interactif composé d'extraits vidéo récoltés dans le cadre d'une production bien définie. Plus précisément, le projet se distingue de sites de diffusion de vidéos Web puisque toutes les vidéos qui s'y retrouvent auront été produites par l'équipe de production et pour les fins du

projet. CT!? cherche ainsi à représenter plusieurs points de vue différents autour d'une même problématique centrale. À priori, cet objectif va à l'encontre de sites de catalogue de vidéos tels [www.youtube.com](http://www.youtube.com) et [www.dailymotion.fr](http://www.dailymotion.fr) qui comptent sur les usagers pour fournir tout le contenu et, par la suite, diffusent ces vidéos avec pour seul lien les mots-clés qui leur ont été assignés par le fournisseur de la vidéo.

Deuxièmement, le fait de reléguer la préparation des extraits vidéo à une équipe de tournage assure une certaine constance au niveau de la prise de vue et de son. Cette considération a pour but de rapprocher la qualité de l'image et du son de CT!? à celle typiquement reconnue aux documentaires vidéo traditionnels.

Troisièmement, CT!? s'est inspiré de la technique d'enquête en sciences sociales qui consiste en l'étude de cas. Selon Stake (1994) et Yin (2003), la méthode d'étude de cas est plutôt appropriée à l'étude d'un phénomène particulier en contexte. Ceci coïncide avec le désir d'examiner l'impact de la chanson populaire en tant que véhicule d'affirmation culturelle et/ou moteur de mobilisation politique citoyenne chez les Québécois âgés entre 15 et 40 ans. De plus, cette méthode permet de pouvoir nuancer des généralisations paradigmatiques qui cacheraient certaines vérités à propos d'un sujet donné (Yin, 2003). Or, cette particularité se prête fort bien à la tentative, telle qu'énoncée précédemment, de « permettre à son public d'y ajouter ses opinions et connaissances du sujet dans l'espoir de représenter plus fidèlement, si ce n'est que par une multiplicité croissante des points de vue, le phénomène en question » (Stake, 1994, p.245).

Finalement, l'équipe de CT!? s'inspire aussi de la méthode d'étude de cas afin de palier au manque de trame narrative linéaire qui pourrait déplaire aux plus mordus de la vidéo documentaire traditionnelle. En effet, la méthode d'étude de cas encourage une approche triangulatoire à la recherche, c'est-à-dire qu'elle incite à faire usage de plusieurs méthodes de recherche (entrevues, études de terrain, etc.) tout au long de son enquête (Stake, 1994, p.242). En outre, nous ferons usage non pas de plusieurs méthodes mais de **plusieurs points de vue** jugés pertinents en vue de l'examen du phénomène en question. Les points de vue privilégiés

sont: ceux des artistes qui créent la chanson populaire, ceux de partisans de musique qui la consomment ainsi que ceux d'auteurs en études culturelles réputés pour leurs travaux sur la relation qui existe entre les artistes et les partisans de musique via la chanson populaire. La confluence de ces points de vue, avec son potentiel d'illustrer, par exemple, à quel point les intentions des artistes peuvent être perçues différemment par les partisans, est l'élément narratif sur lequel nous comptons miser afin de satisfaire le besoin de se « faire raconter une histoire » qui veille chez la plupart des partisans du documentaire vidéo traditionnel.

## CHAPITRE 2: LA SCÉNARISATION: COMMENT RÉALISER CE PROJET?

Le projet CT!? a été réalisé en trois grandes étapes: la création de son interface, la création de sa base de données, puis l'implantation de l'oeuvre sur un serveur afin d'en faire des tests. Cependant, un bref survol du découpage technique de l'oeuvre permettra de mieux comprendre les choix effectués lors des étapes menant à sa réalisation.

### 2.1 Découpage technique du projet CT!?

En premier lieu, l'interacteur n'aura qu'à se rendre à l'adresse *URL* <http://comment-taire.org> afin d'accéder à l'oeuvre. Une fois rendu, une page d'accueil l'invitera à sélectionner soit l'anglais ( [English] ) soit le français ( [Français canadien] ) comme langue de navigation (voir figure 2.1.1., appendice B). Ceci fait, l'interacteur sera redirigé vers une page d'introduction à l'oeuvre (voir figure 2.1.2., appendice B). Cette page affichera une vidéo dans la langue choisie qui résumera le sujet de l'oeuvre, le type de navigation ainsi que la position de l'auteur vis-à-vis la thématique explorée. Pour chacune de ces pages, l'interacteur devra interagir en appuyant sur un bouton afin d'avancer d'une page à l'autre.

Notons que chacune de ces pages contient des hyperliens qui renvoient à des pages complémentaires au projet. Par exemple, chacun des logos des partenaires que l'on retrouve en bas de page renvoie au site du partenaire en question. De plus, un hyperlien « Remerciements / Générique » permet d'accéder à la page de remerciements du projet, alors qu'un lien « Contacter l'auteur » est un lien de type *mailto* qui permet d'envoyer un courriel à l'auteur de l'oeuvre. Aussi, le fait de cliquer sur le bouton [Tutoriel] ( [Tutorial] ) acheminera l'interacteur vers la page où se trouve un tutoriel qui explique les fonctionnalités liées à la navigation à l'intérieur de l'oeuvre. Enfin, l'interacteur peut accéder à l'oeuvre en question en cliquant sur [Démarrer CT!?] ( [Start CT!?] ).

Une fois arrivé sur la page de l'oeuvre, l'interacteur verra trois « bulles » sur lesquelles il pourra cliquer afin de lancer un extrait vidéo (voir Figure 2.1.3, appendice B). Chacune de ces bulles vise à présenter l'un des trois points de vue sur le sujet, soit celui des artistes, celui des partisans de musique ou celui des théoriciens. Une fois l'extrait lancé, des idées-clés apparaîtront à la droite de l'extrait qui, une fois cliquées, feront apparaître à leur tour d'autres bulles menant à encore d'autres extraits vidéo. De plus, les commentaires fournis par les interacteurs pourront s'afficher sous l'extrait vidéo au fur et à mesure que ce dernier défilera. Il sera donc possible pour l'interacteur de lire ceux-ci en mettant la vidéo sur « Pause » ainsi que de commenter lui-même sur la vidéo à l'aide du bouton [Commenter!] ( [ Comment!] ). Ultimement, il en revient à l'interacteur de décider quand terminer sa séance de navigation puisque, à priori, l'oeuvre n'as pas de « fin » en tant que tel.

Une fois le découpage technique de l'oeuvre établi, l'élaboration d'une scénarisation séquentielle est primordiale afin de définir les étapes, modules et sous-modules qui mèneront à la mise en oeuvre du projet CT!?. D'ailleurs, une copie de cette scénarisation se trouve en annexe (voir Figure 1.4.1, appendice B). Un retour sur les différentes démarches de production sera présenté au Chapitre 3 du document ci-présent. Au préalable, il serait nécessaire, du moins nous le croyons, d'examiner les considérations esthétiques, visuelles, sonores et interactives, qui ont guidé les différentes étapes de production.

## **2.2. L'esthétique visuelle, sonore et interactif de CT!?**

L'adaptation de la vidéo documentaire à la diffusion sur le Web amène avec elle son lot de possibilités et de problématiques. La vidéo doit dorénavant partager son espace de diffusion avec d'autres composantes visuelles sur un même écran. Ceci impose de nouvelles exigences ergonomiques, esthétiques et sémantiques à l'image vidéo conventionnelle, dont plusieurs s'appliqueront à l'interface de navigation de CT!?.

Tout d'abord, la vidéo elle-même devra privilégier les gros plans et un éclairage soutenu. Ceci permettra de conserver le plus d'informations visuelles possible lors des différentes *compressions* que devront subir les vidéos. La taille des vidéos sera limitée à 320 pixels de largeur par 240 pixels de hauteur, taille fréquemment utilisée dans plusieurs sites et suffisante pour la diffusion d'entrevues captées en plans moyens à très rapprochés. Qui plus est, la forme d'un rectangle aux coins arrondis, souvent reconnaissable d'un écran de projection, fera comprendre à l'interacteur qu'une partie de l'interface est déjà réservée à la projection de la vidéo. Cette initiative s'inspire du concept d'interface « intelligente » définie par Lieberman (Lieberman, 2000), où l'intelligence renvoie au « système composé à la fois de l'utilisateur et de l'ordinateur » (« Intelligence resides in the « system » that consists of both the user and the computer. » Lieberman, 2000). Autrement dit, il s'agira de faire en sorte que, par exemple, la disposition des outils navigationnels fasse appel aux connaissances d'interfaces visuelles des interacteurs. Ceci commence par une assignation des « zones navigables » qui tient compte des attentes en matière d'interfaces des interacteurs. Le schéma à la figure 2.2.1 (Appendice B) montre comment l'écran de projection vidéo sera placé dans la partie supérieure gauche de l'écran, zone connue comme étant là où les yeux de l'internaute se dirigent souvent en premier. Ceci correspond au désir premier de situer cette œuvre chez l'interacteur comme étant un projet de documentaire vidéo.

En ce qui a trait à l'interface de navigation, celle-ci sera colorée de façon cohérente, avec des formes significatives qui dénotent leur utilité (décorative, informative, navigationnelle) et qui renvoient à l'ambiance voulue pour le documentaire. Ceci vient appuyer la disposition « intelligente » d'éléments visuels décrite ci-haut; ces éléments, hiérarchisés à l'aide de contrastes évidents, permettront de prioriser l'attention de l'interacteur afin que ce dernier repère rapidement les premières étapes liées au visionnement du contenu. Ces considérations expliquent le choix de teintes de gris afin d'identifier les éléments du « fond », plus décoratifs, de l'interface. Ainsi, le rouge, l'orange, le bleu et même le blanc contrastent de manière évidente avec ce « fond » et dénotent ainsi leurs fonctions navigationnelles et/ou informatives (Voir Figure 2.2.2. , appendice B).

À son tour, le visionnement de l'oeuvre devra encourager l'interacteur à alterner périodiquement entre le rôle de spectateur et celui de « contributeur ». Cette alternance devra se faire de façon fluide afin de retenir l'attention de l'interacteur aussi longtemps que possible. L'objectif ici est de favoriser l'immersion de l'interacteur dans la « réalité » du sujet traité en lui permettant de rajouter au contenu de l'oeuvre tout en se distanciant le moins possible de son rôle de spectateur. Pour ce faire, il sera important d'intégrer l'interface de soumission de commentaires à l'intérieur même de l'interface de navigation.

L'interface de soumission de commentaires aura l'apparence d'un phylactère. La forme d'un phylactère est souvent utilisée sur des sites web afin d'indiquer soit la présence d'un commentaire (par exemple, sur <http://www.tfm.co.jp/sweet/>), soit la présence d'un *bouton iconique* permettant à l'internaute de soumettre un commentaire (par exemple, sur <http://fanbanta.com/> ou encore sur l'interface du logiciel Skype). Cette interface devra aussi se rapporter au code de couleur pré-établi afin de favoriser l'apprentissage des éléments visuels par l'interacteur; par exemple, les boutons iconiques reliés aux fonctions de premier ordre de l'interface de soumission de commentaires ( [Soumettre], [Annuler], [Inapproprié!]) seront en rouge puisqu'il en est de même pour les boutons de l'interface de navigation de la vidéo ( [« Lecture » ], [« Retour au début » ], [Glissière de la barre de défilement] ). D'ailleurs, il est important de noter que l'usage du rouge pour signaler un bouton relié à l'activation d'une fonction navigationnelle s'applique à l'ensemble de l'oeuvre et non seulement à l'interface de soumission de commentaires.

Cependant, un contour orange ou bleu du phylactère informera de la langue dans laquelle a été soumis le commentaire. Ainsi, un contour bleu, tout comme un marqueur bleu annexé à la barre de défilement de la vidéo, dénote la présence d'un commentaire rédigé en anglais (Voir Figure 2.2.3, appendice B). Il faut souligner que ce même code de couleur s'appliquera aux boutons iconiques [Bulles vidéo]: une bulle au contour bleu signifie le déclenchement d'un extrait en anglais, une bulle au contour orange indique que l'extrait est en français (voir Figure 2.2.2. , appendice B). Ce choix de couleurs se veut ostensiblement non-partisan en raison du contexte de diffusion de l'oeuvre. En effet, un choix de bleu « fleur

de lysé » pour symboliser le français ou du rouge « feuille d'érable » pour l'anglais serait non seulement cliché mais pourrait encourager l'interacteur à investir, à tort, ce choix de couleurs d'une volonté politique partisane.

Finalement, l'interface de CT!? devra tenir compte de formes que l'interacteur connaît déjà afin de faciliter son assimilation de l'interface de navigation. Tel que soulevé précédemment, la présence d'un rectangle noir aux coins arrondis est facilement identifiable en tant qu'espace de diffusion de la vidéo. D'autres exemples de formes déjà investies d'une signification reconnaissable sont le triangle équilatéral qui pointe vers la droite qui dénote la fonction de « Lecture » de la vidéo ainsi que les deux barres de grosseurs égales qui renvoient à la fonction de « Pause » de la vidéo lorsque l'interacteur place son curseur au-dessus du triangle (voir Figure 2.2.4, appendice B).

Étant plutôt néophyte à l'égard de la scénarisation sonore pour le Web, nos premières réflexions ont été motivées par les conseils de Helmstetter et Simpson, notamment le passage suivants: « Relatively few websites are audio-enhanced. [An] advantage to adding sound to your Web pages is that it's still new enough to be very novel ». (Helmstetter et Simpson, 1996, p.46)

Effectivement, l'intégration de sons à même l'interface de navigation CT!? pourrait permettre à celui-ci de se distinguer d'autres sites de visionnement d'extraits vidéo tels YouTube.com, Dailymotion.fr et Jumpcut.com. Comme le mentionnent Helmstetter et Simpson, rares sont les sites Web avec un bon son bien intégré. Le fait que CT!? en soit un pourrait surprendre de façon agréable l'internaute, ne serait-ce que par son incorporation originale de sons.

Cependant, d'autres motivations incitent à développer la dimension sonore du projet CT!?. Notons la volonté d'améliorer l'ergonomie cognitive et communicationnelle (Boyer, 2006, p.55) du projet. En premier lieu, il est question de faciliter l'apprentissage de la navigation à l'intérieur du site. En effet, le déclenchement d'un son ponctuel correspondant à



une figure d'interpellation (par exemple, un sifflement humain) pourrait canaliser l'attention de l'internaute envers un tel élément de l'interface ou une consigne à respecter.

En second lieu, le fait d'optimiser l'ergonomie communicationnelle du projet signifie d'accompagner l'internaute dans sa compréhension des intentions de l'auteur de l'oeuvre (Boyer, 2006, p.55). En effet, l'intention première de l'auteur est que l'internaute puisse identifier clairement le sujet de l'oeuvre. Or, cette compréhension chez l'internaute repose en grande partie sur l'intelligibilité des propos véhiculées par les interlocuteurs interviewés. Sur le plan sonore, une considération majeure s'impose, soit celle d'une bonne captation sonore lors de l'entrevue hors-studio. Il sera donc important de réfléchir aux façons d'obtenir un enregistrement optimal de la voix de l'interviewé.

Troisièmement, l'inclusion de sons tels qu'une trame sonore appropriée et des extraits de chansons « engagées » pourraient rappeler le sujet de l'oeuvre chez l'internaute ainsi que stimuler sa réflexion sur celui-ci. Helmstetter et Simpson soulignent d'ailleurs le pouvoir que peut avoir l'inclusion de tels sons sur une page web:

*Sound can stimulate powerful emotional synaptic responses that cannot be activated through the written word. [...] Sound can achieve results and create responses that you cannot achieve by any other means (Helmstetter et Simpson, 1996, p.45)*

Dans le cas du projet, l'une des réactions souhaitée chez l'internaute suite à l'écoute d'un son est la remémoration d'un événement face auquel il aurait adopté ou modifié ses prédispositions par rapport à une situation donnée grâce, en partie, à l'écoute d'une chanson. Par exemple, l'écoute de la chanson « Libérez-nous des Libéraux » des Loco Locass pourrait rappeler aux étudiants la mobilisation massive des associations étudiantes en 2005 en réponse aux conversions en prêts de 105 millions de dollars initialement établis comme bourses d'études par le gouvernement provincial. Ainsi, le fait d'entendre à nouveau cette chanson pourrait rappeler cette mobilisation et possiblement inciter à se renseigner sur l'état de ce dossier.

Ces multiples considérations sonores doivent se réaliser à l'intérieur d'une certaine homogénéité esthétique. Exprimé autrement, il est important de concevoir la création et l'inclusion de sons selon une esthétique sonore choisie au préalable. Or, l'esthétique choisie pour CT!? se résume ainsi: faire usage de sons « réels » se rapportant à la fois au sujet du documentaire ainsi qu'à l'interface de navigation, mais de façon plutôt minimaliste.

Le choix de faire usage de sons « réels » est inspiré d'un article de Jean-Claude Risset. Risset y défend la thèse que « [l'évolution des] mécanismes de la perception aurait tenu compte des propriétés du monde pour s'adapter » (Risset, 1988, p.14) Dans ce cas, CT!? devrait privilégier un registre sonore qui reflète le monde « réel » à la fois du contenu du projet (le sujet de l'oeuvre) et de son contenant (le documentaire interactif). Toujours selon Risset, ceci servirait à satisfaire les sensibilités accrues d'un public-cible habitué au visionnement de documentaires vidéos et/ou à l'écoute de chansons populaires « engagées ». Ainsi, l'internaute pourra entendre, par exemple, des sons connotant l'univers symbolique de la chanson « engagée » au Québec, tels des extraits de chansons et de voix d'artistes reconnaissables.

Il sera tout aussi important de faire preuve de minimalisme dans l'usage de ces sons. En effet, l'écoute des témoignages vidéos ainsi que l'ensemble de la navigation de CT!? comporte déjà beaucoup d'informations devant être captées par l'internaute. Un usage minimaliste et efficace d'éléments sonores devrait renforcer les deux types d'ergonomie du projet sans occuper beaucoup d'espace cognitif chez l'internaute. La figure 2.2.5 (Appendice B) illustre la scénarisation sonore prévue pour CT!?, en annexe.

En matière de projets multimédias, CT!? se classe parmi le genre « documentaire interactif » ou « multimédia interactif documentaire » (Paquin, 2006, p.483). En fait, ces oeuvres ne sont qu'un genre de production multimédiatique du nom de « machines à contenu ». En effet, la définition de « machines à contenu » présentée par Paquin s'apparente de près, selon nous, aux conventions cinématographiques qui guident la grande majorité des

documentaires vidéo: « Les machines à contenu constituent [...] un mélange particulier de connaissances et d'histoires, organisées selon une certaine intention communicationnelle. » (Paquin, 2006, p.199). Néanmoins, le projet de documentaire interactif CT!? cherchera à se distinguer des autres oeuvres du genre à l'aide d'une esthétique interactive comprenant trois types d'interaction internaute-oeuvre: l'interaction réactive, proactive et adaptative.

L'interaction réactive dont fait preuve CT!? est caractérisée par sa navigation à l'aide de boutons et de menus. En effet, il suffit à l'interacteur de cliquer sur l'une des bulles-vidéo<sup>2</sup> afin de déclencher la lecture d'un extrait vidéo d'entrevue. Comme le mentionne Paquin, il s'agit ici d'un type d'interaction qui se fonde sur le fonctionnement primaire de l'ordinateur: input, traitement, output. Autrement dit, l'interacteur appuie sur l'une des bulles-vidéo (input). Ce geste dicte à l'ordinateur d'exécuter deux types de séquences d'actions. La première action est de déclencher la séquence de visionnement de l'extrait vidéo. La seconde est de dicter au serveur de renvoyer toutes les informations nécessaires à l'affichage des idées-clés/hyperliens et des commentaires qui sont reliés à l'extrait. En même temps, notons que cette action de la part de l'interacteur occasionne ce que l'on pourrait aussi appeler une interaction rétroactive. Précisément, le fait de déclencher un extrait vidéo active aussi une fonction de *boucle de lecture* qui permettra d'afficher les idées-clés/hyperliens en fonction de leurs codes temporels respectifs (voir la colonne « Datum » à la Figure 1.4.2. , appendice B). D'ailleurs, lors de la date de rédaction de ce document, seulement deux oeuvres sur le Web démontraient ce type d'interaction: <http://click.tv> et <http://sweet.tfm.co.jp/sweet.html> (« Honda Sweet Mission »). Heureusement, aucune d'entre elles ne consiste en un documentaire interactif, ce qui ajoute à l'originalité de CT!?

Paquin définit le type d'interaction dite proactive en tant que condition pour laquelle « l'interacteur se voit offrir un accès non linéaire aux unités de contenu (récit ou information)

---

<sup>2</sup> À noter qu'à l'origine, ces bulles se voulaient en fait des neurones qui seraient reliées entre elles par des synapses. D'ailleurs, ces neurones peuvent se retrouver dans le logo même du projet, tout juste sous l'écran d'ordinateur. Malheureusement, s'en était trop de demander à l'équipe de programmation graphique d'animer ces bulles tout en s'assurant que les liens se positionnent et se déplacent à l'écran de façon fluide et attrayante.

qui permet de les parcourir et de les assembler à sa façon » (Paquin, 2006, p.204). Dans le cas de CT!?, l'interaction proactive est ce qui permettra à l'interacteur de « jouer » avec le contenu de l'oeuvre. Ce type d'interaction s'effectuera surtout à l'aide de *menus*. Certains de ces menus présenteront des choix qui défileront à la verticale (le menu des idées-clés), d'autres à l'horizontale (le fil d'Ariane<sup>3</sup>) tandis que d'autres seront « flottants », c'est-à-dire que plusieurs choix s'afficheront les uns au-dessus des autres et côte à côte, un peu à la manière d'une matrice. Ces derniers (les bulles-vidéo) s'affichent ainsi afin d'insinuer qu'il n'y a pas de préférence ou d'ordre à respecter au niveau de la sélection des extraits; l'interacteur est plutôt encouragé à sélectionner un bouton en fonction du point de vue qu'il désire écouter. Voilà pourquoi les bulles-vidéo sont munies d'une icône qui renvoie au point de vue exprimé : celui de l'étudiant, celui de l'artiste ou celui du théoricien (voir figure 2.2.6, appendice B). Comme le soulève Paquin, l'interacteur voit son rôle traditionnel de spectateur doublé d'un second rôle: « il doit désormais choisir, ordonner et structurer les contenus » (Paquin, p.205). Cependant, nous avons cru bon de regrouper ces points de vue autour d'idées-clés spécifiques, de sorte que le fait de cliquer sur l'idée-clé « Le.s rôle.s de l'artiste 'engagé' » affichera des bulles-vidéo menant à des extraits qui discutent précisément de cette idée-clé. Ainsi, nous espérons pallier l'absence de continuité du contenu qui est souvent perçue comme nuisant à l'expérience de « visionnement » d'une oeuvre en médias interactifs par les néophytes.

Enfin, Paquin définit l'interaction adaptative comme ayant lieu « lorsque le système prend en compte les réponses antérieures au cours du dialogue » [i.e. l'expérience de « visionnement »] (Paquin, 2006, p.206). Dans le cadre de CT!?, celle-ci se manifestera de deux façons.

Premièrement, l'interacteur pourra joindre son propre point de vue à ceux des intervenants à l'aide de l'interface de soumission de commentaires. Dans les faits, cette

---

<sup>3</sup> La notion de « fil d'Ariane », ou « breadcrumb trail » en anglais, fait référence à la barre au bas de l'interface où se trouvent des versions miniatures des bulles vidéos et qui font allusion aux extraits vidéos visionnés dans l'ordre de leur visionnement.

interface est une sorte de *formulaire* qui permet à l'internaute de rédiger et soumettre son commentaire. Une fois soumis, le commentaire s'affichera de façon ponctuelle au cours d'un visionnement ultérieur de l'extrait, c'est-à-dire au moment même lors de la lecture de la vidéo où l'interacteur avait « réagi au propos » en décidant de soumettre son commentaire. Un autre exemple d'interaction adaptative se trouvera dans l'enregistrement du parcours de l'interacteur. En effet, un *témoin* sera envoyé par le serveur sur le poste de l'internaute lorsque celui-ci cliquera sur une bulle-vidéo<sup>4</sup>. Ceci fait, le témoin enregistrera l'information liée à cette sélection. Conséquemment, ceci aura pour effet, par exemple, de tracer le parcours navigationnel de l'interacteur en insérant la bulle-vidéo d'un extrait déclenché sur le fil d'ariane situé au bas de l'interface. Ainsi, il sera facile pour l'interacteur de « retourner en arrière » en cours de visionnement s'il se sentait un peu perdu. En termes technique, l'oeuvre sera donc *modélisée* en fonction des préférences navigationnelles de l'interacteur. Ce type d'interaction culmine par un mot de « re-bienvenue! » qui s'affichera à l'écran afin de souhaiter la bienvenue à l'internaute qui retournera « voir » le site.

---

<sup>4</sup> En fait, CT! fait usage de plusieurs témoins. Ceux-ci servent à enregistrer sur le serveur les informations navigationnelles suivantes: la langue de navigation choisie, le(s) extrait(s) vidéo(s) déclenché(s), le nom emprunté par l'internaute lorsqu'il rédige un commentaire, la date de rédaction du commentaire, etc.

## CHAPITRE 3: RETOUR SUR LA DÉMARCHE DE PRODUCTION

Il est de notre avis qu'un retour sur la démarche de production n'a d'intérêt qu'en ce qui a trait à l'intégration de l'interactivité au genre documentaire vidéo. En effet, il s'agit ici de l'innovation majeure, à notre avis toujours, apportée par ce projet. En outre, cette section ne s'attardera pas aux démarches liées à la production d'un documentaire vidéo traditionnel, ni au design graphique d'un site web en vue de la diffusion de vidéos pour le Web. En effet, nous estimons que ceci a déjà été assez documenté à l'intérieur d'autres oeuvres<sup>5</sup> et que de le faire ici allongerait inutilement la lecture du document d'accompagnement.

### 3.1 Méthodologie de l'entrevue en vue d'un documentaire interactif

Le but des entrevues dans le cadre du projet CT!? est non seulement de recueillir les avis des intervenants mais aussi de pouvoir les relier entre eux afin de regrouper plusieurs points de vue autour d'une même question. Il est donc important de formuler les questions d'entrevue de sorte à encourager l'usage de mots-clés chez l'intervenant. Par exemple, le fait de demander au rappeur Grand Marquis si « Selon [lui], la musique peut-elle servir à mobiliser les gens? » risque de voir celui-ci répondre par : « Oui [ou non], je crois que la musique peut servir [ou pas] à mobiliser les gens parce que... ». Par la suite, le fait de poser la même question à une étudiante risque d'entraîner une réponse qui commencera de la même façon: « Non, je ne crois pas que la musique puisse servir à mobiliser les gens parce que... ». Ainsi, ce genre de réponse aide à situer l'internaute qui assiste à ce débat d'idées.

En effet, l'écoute de ces **mots-clés** rappelle la question au coeur du débat, élément de compréhension de première importance en raison de la nature non-linéaire de l'oeuvre. De plus, ce rôle est rempli de façon complémentaire par l'inclusion de ces mêmes mots-clés à

---

<sup>5</sup> À cet effet, nous recommandons de consulter Kilborn, R. et J. Izod, "An Introduction to Television Documentary" ainsi que J. N. Robbins, "Web Design in a Nutshell".

l'intérieur des idées-clés qui s'affichent à l'écran (voir figure 3.1.1. , appendice B). Il est donc important, en cours de production, d'archiver les questions des entrevues antérieures afin de pouvoir reprendre celles-ci lors d'une entrevue ultérieure. Cette précaution nous assure de faire usage des mêmes mots-clés d'une entrevue à l'autre.

Finalement, il est important de cibler trois types d'intervenant qui soient représentatifs de l'approche triangulaire de l'oeuvre. D'un côté, la sélection d'étudiants aux allures plutôt jeunes et de langues et d'ethnies différentes, combinée à la présence d'artistes connus et moins connus ainsi que d'auteurs réputés permettra de renforcer la crédibilité du débat tout en permettant au public-cible de l'oeuvre de s'y identifier aisément. D'un côté plus esthétique maintenant, l'allure physique distinctive de ces intervenants aidera l'interacteur à déduire rapidement et avec une certaine facilité qu'une telle bulle-vidéo mènera à un étudiant, telle autre à un théoricien, etc.

Préalablement à l'entrevue, un repérage de l'endroit où aura eu lieu celle-ci servira à assurer que celui-ci sera bien éclairé ainsi que bien insonorisé. Ces critères sont d'une importance majeure en raison des multiples compressions que devront subir les extraits vidéo après le montage. Voici l'une des raisons pour lesquelles nous aurons préféré faire affaire avec des vidéographes professionnels pour capter les entrevues. L'autre raison était de libérer le réalisateur afin qu'il puisse se concentrer sur son entretien avec l'interviewé.

Il sera tout aussi important pour l'intervieweur de tendre l'oreille à l'itération des mots-clés décrits précédemment au cours de l'entrevue. Au besoin, il tentera de poser la question à nouveau afin de tenter d'obtenir l'itération des mots-clés souhaités chez l'interviewé. Évidemment, ceci doit être fait de façon subtile et avec courtoisie de façon à ne pas frustrer l'interviewé qui pourrait sentir qu'il ne fait que se répéter.

Enfin, nous prévoyions nous limiter à des plans de caméras moyens à très rapprochés. Cette contrainte s'expliquait en raison de la taille finale de diffusion l'extrait, qui ne sera que de 320 pixels de largeur par 240 pixels de hauteur. Effectivement, une image de

piètre qualité et où on a peine à reconnaître l'intervenant aurait vite fait d'inciter l'interacteur à délaisser l'extrait en question. Toutefois, nous nous devions d'insérer des prises de vues hors-champ de temps à autre, ne serait-ce que pour enrichir l'extrait vidéo en offrant autre chose qu'une simple « tête qui parle ». Heureusement, nous avons eu droit à d'excellentes prises d'images de collaborateurs externes. Ceci nous a permis d'inclure des images hors-champ qui auront « survécues » aux étapes de compressions sans présenter une pixellisation excessive.

Outre les impacts sur la préproduction et la production d'entrevues vidéographiques, le genre documentaire interactif tel qu'envisagé pour CT!? complexifie le processus du montage et ainsi offre de nouveaux défis à tout monteur d'expérience.

L'étape du **montage** commence par un visionnement de tous les extraits captés afin de noter les idées-clés soulevées par les intervenants. Ces idées-clés sont répertoriées de deux façons: à l'aide d'un *marqueur temporel* inséré là où l'itération de l'idée a eu lieu sur le *plan de montage chronologique* (dit « PMC ») de l'extrait, puis sur une liste dans un fichier texte. Si dans le premier cas cela permettra d'accélérer le montage plus serré des extraits, dans le second la liste permettra de survoler rapidement les idées-clés afin de pouvoir regrouper les extraits entre eux et ainsi voir combien d'idées-clés comprennent assez de témoignages pour offrir une bonne variété de points de vue. Les idées-clés traitées que par un ou deux témoignages seront mise de côté et possiblement complétées lors d'une deuxième ronde d'entrevues. Il est important de souligner que le marqueur doit s'insérer sur le PMC **de l'extrait** puisque le moment (en 15e de seconde) de l'apparition de l'idée-clé est établi en fonction du début de l'extrait, et non pas en fonction de la position sur la séquence (voir Figure 3.1.3. , appendice B). Ensuite, cette liste textuelle des noms d'extrait était inscrite dans une table Excel afin de: 1) mieux regrouper les extraits en vue de leur insertion éventuelle dans la base de données MySQL et 2) de convenir rapidement de noms de fichier logiques à attribuer aux extraits exportés. Par exemple, le fait de regrouper tous les extraits tournant autour de l'idée-clé devenue question: « La chanson: moyen efficace de mobiliser les gens? » permettait de déterminer le préfixe « ChansMobilGens » à attribuer au fichier de chaque



extrait concerné: vlryChansMobilGens.mov, mPierreChansMobilGens.mov, bizChansMobilGens.mov, etc.

Puis, nous effectuons un premier découpage des extraits, chacun comprenant au moins une idée-clé. Par la suite nous regroupons entre eux tous les extraits traitant d'une même idée-clé. Ceci se fait en créant une nouvelle séquence pour chaque idée-clé retenue (voir Figure 3.1.4, appendice B). Ensuite vient le temps d'effectuer un montage plus serré des extraits. En effet, les réponses des intervenants sont découpées de façon serrée de sorte que l'interacteur puisse cerner le plus rapidement possible le point de vue énoncé. Ceci fait, une image est tirée de chaque extrait puis la trame sonore en format.wav est exportée en vue du montage sonore des entrevues. À noter qu'à partir de ce moment, plus question de rallonger ni de raccourcir la durée des extraits; ceci occasionnerait de maux de têtes considérables lors de la synchronisation de la trame sonore corrigée avec la piste d'image lors du montage final.

La **postproduction sonore** comportait deux étapes: la « correction » des voix captées en entrevue ainsi que leur spatialisation. Encore ici, c'est l'atelier de prise sonore mené par Thierry Moorlas qui en fournit le modus operandi: « le son doit être à la hauteur de l'image » (Moorlas, 2007).

L'objectif premier de la « correction » de la voix est de s'assurer que chacune des entrevues soit le plus intelligible possible. Pour ce faire, chaque entrevue fut placée sur une piste sonore à l'intérieur du logiciel ProTools; ceci a permis de manipuler les fréquences ainsi que l'amplitude moyenne du signal de chaque entrevue. Par la suite, il s'agissait d'écouter l'entrevue afin de déterminer comment manipuler celle-ci afin que la voix de l'interviewé soit d'une clarté optimale.

Prenons l'exemple de l'entrevue avec David, un étudiant de l'Université Concordia à Montréal. Tout d'abord, cette entrevue devait avoir lieu à l'extérieur puisque David avait accepté de nous accorder l'entrevue alors qu'il attendait l'autobus sur le trottoir du boulevard Maisonneuve. Conséquemment, un filtre passe-haut (ou « noise gate » selon Chion, 1983,

p.92) fut apposé sur la totalité de l’entrevue afin que le vrombissement de la circulation avoisinante masque le moins possible les propos émis par David. Cependant, une partie du vrombissement n’a pu être coupée puisqu’il fallait éviter de filtrer les fréquences plus graves de la voix de David. En effet, ceci aurait eu pour effet de changer le timbre de sa voix en la rendant anormalement aigüe et « métallique », comme si on l’entendait parler au travers d’un téléphone. À la place, nous avons rehaussé l’intensité de la fréquence fondamentale la plus grave de sa voix, 117 Hz (voir Figure 3.1.5. , appendice B). En augmentant le volume de cette fréquence précise, nous avons rajouté du corps à la voix de David afin de la distancier du bruit ambiant (vrombissement routier excessif) et ainsi la mettre davantage en « avant-plan ». Cette manipulation peut se faire à l’aide de ProTools et du plugiciel « Renaissance Equalizer RQ6 TDM ». Le monteur sonore n’a qu’à augmenter la valeur du « Q » de l’égalisateur de fréquence désirée, ce qui augmente le degré de précision du potentiomètre de l’égalisateur. Autrement dit, lorsque l’on augmente la valeur du « Q », on affecte moins de fréquences avoisinant la fréquence que l’on manipule.

La visée d’une spatialisation sonore des extraits d’entrevues est de rapprocher la perception sonore de l’extrait de sa perception visuelle par l’internaute. Pour ce faire, nous avons simplement dupliqué le signal sonore mono de chaque piste en l’envoyant vers une piste « master fader » qui elle est de type stéréo. Ceci permet d’ajuster la panoramisation du signal sonore, c’est-à-dire l’intensité du signal de la piste dans chacun des canaux (gauche, droite) de la piste stéréo. Par exemple, si l’interviewé est placé à la droite du cadre et qu’il regarde vers la gauche de l’écran, l’internaute peut avoir l’impression, plus ou moins consciemment, que l’interviewé se situe à sa droite. En outre, le volume de l’extrait sonore de l’entrevue a été manipulé de sorte à être plus fort en sortant du canal de droite de la piste de mixage stéréo (voir Figure 3.1.6, appendice B). À noter que c’est ici que la prise d’images des entrevues effectuées lors du montage image entre en jeu. En effet, ces prises d’images serviront à rappeler au monteur sonore vers où se dirige la voix de l’intervenant à l’écran.

Évidemment, cet effet de panoramisation ne pourra être perceptible que si l’internaute a accès à un ordinateur muni de haut-parleurs stéréos disposés convenablement

dans l'espace. En fait, pour que l'effet de panoramisation soit perceptible les haut-parleurs doivent être situés à égale distance de chacune des oreilles de l'internaute.

Il s'agit à présent de s'assurer que toutes les voix d'entrevues respectent un même volume désiré, une étape communément appelée « mixage ». Cette étape finale « suppose des niveaux d'intensité proches entre les divers sons en présence » (Chion, 1983, p.91). En d'autres mots, on exporte tous les extraits d'entrevues en s'assurant qu'ils ont tous un niveau de volume de sortie similaire et qu'il n'y a aucune crête au delà du seuil de distorsion (- 0 dB, voir Figure 3.1.6, appendice B). Plusieurs interventions ont été nécessaires afin d'atteindre cet objectif.

Tout d'abord, il fallut établir un niveau de volume de sortie optimal qui respecterait les standards établis pour la diffusion d'extraits vidéo sur le Web. Un bémol s'est vite imposé: il n'existe pas de standards établis à cet effet! L'univers de la vidéo sur Internet est représenté majoritairement par des sites tels <http://www.youtube.com> et <http://www.dailymotion.fr> qui relèguent cette responsabilité aux internautes. D'ailleurs, ces derniers téléchargent leurs contenus avec peu de préoccupation à l'égard du volume sonore de leurs vidéos. Nous avons décidé de nous fier au volume qu'affichent des sites où le contenu vidéo est généré de façon plus réglementée. Nous avons choisi <http://video.cyberpresse.ca> et <http://radio-canada.ca> puisque les vidéos présentées possèdent des niveaux de volumes plus stables. De plus, ces vidéos sont écoutés régulièrement par bon nombre de Québécois et Canadiens. En ajustant le volume de nos entrevues au volume de celles-ci, nous espérons respecter autant que possible les attentes des internautes de notre public-cible.

Or, une comparaison « à l'oreille » du volume de ces vidéos, visionnés en studio, nous a permis d'établir une amplitude moyenne se situant entre -12 dB et -6 dB. Conséquemment, le volume moyen de chacune des entrevues fut ajusté afin de respecter ce critère. Par exemple, l'amplitude moyenne des extraits d'entrevue de Dee a dû être augmentée de 6dB. L'entrevue avec Biz a subi une augmentation de 12 dB, d'où la présence

plus prononcée du bruit ambiant en arrière-plan. Heureusement, notre niveau d'expertise à ce sujet s'accroissait avec chaque entrevue passée, de sorte que le volume des dernières entrevues était ajusté convenablement et n'a donc nécessité aucune retouche en post-production.

L'étape du **montage final** débutait par l'importation dans Final Cut Pro des voix corrigées, elles-mêmes ayant été exportées au préalable à partir de ProTools en format.mp3 (128 kps). Cette étape consistait à remplacer la trame sonore originale des extraits d'entrevue par ces trames corrigées. Une fois l'image synchronisée avec le son, il était temps d'entamer les tests de compression.

De nombreuses recherches sur le web ainsi que la présence à une conférence sur la compression vidéo, organisée par le groupe Final Cut Pro Montréal, ont permis de minimiser le nombre d'essais nécessaires à une compression satisfaisante des extraits d'entrevue en vue de leur diffusion sur le Web. En effet, il s'agissait par là de trouver l'encodeur idéal qui permettrait d'exporter les extraits avec une bonne résolution dans un laps de temps convenable. Les extraits furent exportés une première fois à partir de Final Cut Pro à l'aide logiciel Compressor 2 selon les paramètres indiqués au tableau 3.1.1. (Appendice A). Ce logiciel était fort utile puisqu'il permettait de sauvegarder des paramètres d'exportation pour ensuite transférer ceux-ci auprès de multiples extraits afin de les exporter en « lot ». Une fois cela fait, il s'agissait d'effectuer des tests de compression.flv.

Les tests de compression en.flv furent effectués à l'aide de l'encodeur Flash 8 Video Encoder, logiciel inclus dans la suite Macromedia Flash Professional 8. De nombreux tests furent effectués ici en raison de la multitude de facteurs à considérer: le type d'encodeur vidéo, la vitesse maximale de débit de données du fichier (mesurée en kilobit par seconde) de l'image et du son, la *cadence de prises de vue* (en images/secondes) ainsi que la fréquence d'image-clés (« keyframes ») désirable. Les premiers tests eurent lieu à partir des.flv sauvegardés sur le poste maître. Un fichier.swf fut créé afin de tester la qualité d'image et de

son des.flv exportés après avoir réalisé qu'un *plugiciel*<sup>6</sup> permettant de décoder un fichier.flv à partir du lecteur Quicktime rajoutait un bruit parasite à la vidéo. La seconde étape consistait à télécharger les.flv ainsi que les.swf sur le serveur d'hébergement de l'oeuvre afin d'évaluer s'il y avait *décalage* de la vidéo sur le poste client. Entre autres, plusieurs tests furent effectués en variant la quantité de débit maximale de données, passant des 300 kb/s à 150 kb/s pour l'image et du 128 kb/s au 64 kb/s pour le son. À notre grande satisfaction, un débit de 150 kbs et de 64 kbs affichaient des résultats forts satisfaisants et ce, en raison des soins apportés en *amont* du *flux de production*, en particulier au niveau des prises d'images et sonores de qualité. D'ailleurs, le tableau 3.1.2 (Appendice A) dévoile les paramètres de compression finaux pour l'encodage des.flv.

### 3.2. Construction de la base de données

Une fois les paramètres établis et les vidéos tous exportés en.flv, il était temps de remplir la base de données MySQL (ci-après nommée « BD » ). Afin d'être complétée le plus efficacement possible, cette étape un peu plus laborieuse a grandement tiré profit d'une organisation soignée et d'une interface d'indexation de données réfléchie.

Tout d'abord, l'information contenue dans le document texte complété lors du prémontage des extraits est retranscrite à l'intérieur d'une table Excel (voir figure 3.2.1. , appendice B). Ceci nous permettra non seulement d'indexer rapidement les extraits et leurs *métadonnées* mais aussi de s'assurer de ne pas oublier d'indexer des extraits en cours de route<sup>7</sup>. Cette liste est tout d'abord séparée en trois tables distinctes. La table 1 identifie les extraits dit « inauguraux » , soit ceux qui s'afficheront à l'écran lorsque l'interacteur se rendra sur le site pour la première fois. Cette table contient les données, insérées à l'intérieur de colonnes distinctes, pour chaque extrait retenu. Parmi ces données, on y inclu

---

<sup>6</sup> Il s'agit ici du plugiciel Perian 1.0.

<sup>7</sup> En effet, avec au-delà de 40 extraits vidéos, le fait d'avoir une liste qui permet de cocher les extraits indexés s'avère fort utile.

premièrement le nom de fichier de l'extrait vidéo ainsi que les idées-clés en français et en anglais. On y inclu aussi les informations relatives aux bulles-vidéo qui s'afficheront à l'écran lorsque l'interacteur cliquera sur l'idée-clé: le marqueur temporel (en secondes) qui déclenchera l'apparition de l'idée-clé, le nom de l'intervenant qui a un extrait qui traite de la même idée, puis le nom du fichier vidéo qui sera déclenché lorsque l'interacteur cliquera sur sa bulle respective.

Puis, une seconde table fut créée afin de regrouper les liens dit « de deuxième niveau », c'est-à-dire l'indexation des extraits qui se rapportent aux idées-clés des extraits **déclenchés suite à la sélection d'une des idées-clés reliés aux extraits inauguraux**. La figure 3.2.2. (Appendice B) démontre de façon schématique cette notion tandis que la figure 3.2.3. (Appendice B) montre un aperçu de cette dernière table:

L'indexation des données dans la BD nécessita la création d'interfaces particulières. En effet, l'équipe de programmation avait pour mandat de créer les quatre interfaces suivantes:

- Interface « Vidéos » en vue de l'indexation des extraits vidéo à l'intérieur de la BD ainsi que leurs données complémentaires;
- Interface « Intervenants » en vue de l'indexation des données reliées à chacun des intervenants;
- Interface « Vidéos => Idées-Clés » afin d'indexer les idées-clés se rapportant à chaque extrait vidéo.
- Interface « Idées-clés => Vidéos » afin d'indexer les idées-clés à faire afficher à l'écran ainsi que leurs données complémentaires.

Tout d'abord, l'interface « Vidéos » (voir figure 3.2.4, appendice B) allait permettre d'insérer dans la BD les données liées à chacun des extraits vidéo de l'oeuvre, c'est-à-dire: le nom du fichier de l'extrait (nomFichier.flv), la langue parlée de l'intervenant ainsi que le

nom du fichier de la *vignette* qui représenterait l'extrait dans sa bulle-vidéo respective<sup>8</sup>. Cette interface de type formulaire ou *masque de saisie* était créée en HTML afin d'envoyer les données à la base de données MySQL via PHP.

Ensuite, une interface « Intervenants » avait été créée afin d'indexer toutes les informations à afficher au sujet de l'intervenant en question: le nom de l'intervenant, son « titre » (étudiant/artiste/théoricien; en français et en anglais), sa ville de résidence, un adresse URL où l'interacteur pourrait obtenir plus d'informations à propos de l'intervenant. À noter que l'équipe de programmation a eu la bonne idée d'insérer un hyperlien à l'interface « Vidéos » en haut à gauche de l'interface. En effet, ceci permettait de passer rapidement d'une interface à l'autre afin de pouvoir indexer toutes ces informations en une même étape. La figure 3.2.5 (Appendice B) présente une saisie d'écran de l'interface suivie d'une saisie d'écran de la table « intervenants » de la BD MySQL où s'insèrent les informations indexées (figure 3.2.6, appendice B).

Dans un troisième temps, l'interface « Vidéos => Idées-Clés » permettait d'indexer les extraits vidéo qui pourront être vus par l'interacteur. Ceci impliquait de téléverser tous les fichiers.flv au préalable. Conséquemment, l'interface était capable de détecter puis d'afficher tous les.flv disponibles à l'intérieur d'un menu déroulant (voir figure 3.2.7, appendice B). Il ne s'agissait plus que de choisir l'extrait voulu, de rédiger et d'y annexer l'idée-clé (en français et en anglais) qui s'afficherait en cours de visionnement, le tout en se fiant aux tables Excel décrites ci-haut. Troisièmement, il s'agissait de préciser le datum (en secondes) qui déciderait du moment où s'affichera l'idée-clé en question lors du visionnement.

Cette interface permettait aussi de visionner l'extrait choisi et de vérifier si l'idée-clé avait bel et bien été indexée, chose qui se voyait à l'aide du marqueur temporel se trouvant

---

<sup>8</sup> En effet, lors du montage plusieurs prises d'écrans ont été capturés en vue d'en faire des vignettes. Ces vignettes seront insérés dans le centre de la bulle-vidéo qui, une fois cliquée, déclenchera l'extrait en question. Il était important de varier les prises d'écrans afin d'indiquer à l'interacteur qu'une telle bulle-vidéo représentant, par exemple, un extrait X de Line Grenier menait à un extrait différent de la bulle représentant l'extrait Y de cette même intervenante.

sous la glissière située au bas de la vidéo. Enfin, un bouton « Modifier » permettait de rajouter ou de soustraire des idées-clés à faire afficher; en effet, si de nouveaux extraits étaient identifiés comme pouvant se rapporter à une idée-clé qui, jusque là, comptait moins de deux extraits qui en parlaient, ce bouton permettait de rajouter une idée-clé à un vidéo et ainsi permettre à une idée-clé supplémentaire de s'afficher, ce qui enrichirait l'expérience de navigation.

L'interface « Idées-clés => Vidéos », quand à elle, permettait aussi de rédiger les idées-clés à annexer. Toutefois, elle jouait un rôle important dans la mesure où elle permettait de modifier une idée-clé (par exemple, si une faute de frappe avait été détectée) ou simplement de supprimer cette dernière (voir figure 3.2.8. appendice B). De plus, elle permettait d'apercevoir rapidement quels extraits étaient rattachés à quelle idée-clé. Dorénavant, il est de l'avis de l'auteur que ces fonctions de l'interface auraient pu être intégrées à l'interface « Vidéos => Idées-clés » au lieu de constituer une interface à elle seule.

La dernière étape liée à l'indexation de données à la BD est plus particulière: l'indexation des commentaires d'interacteur. Certes, cette étape-ci n'est pas complétée par l'auteur de l'oeuvre puisqu'elle dépend d'actions posées par l'interacteur en cours de visionnement des extraits. Dans ce cas, l'interface qui permet l'indexation des données liées aux commentaires est en fait l'interface de soumission de commentaires, décrite au chapitre 2 (figure 2.1.3. , appendice B), comprise à même l'interface de navigation principale du projet. La figure 3.2.9 (appendice B) illustre la table « Commentaires » qui contient les données soumises.

L'auteur du-dit document tient à souligner que la BD du projet ainsi que la plupart des interfaces décrites ci-dessus n'étaient pas complétées à temps en vue de l'étape cruciale qu'est l'évaluation du prototype du projet. Heureusement, une BD moins exhaustive avait été créée afin de permettre aux testeurs d'évaluer de façon suffisamment rigoureuse les trois types d'ergonomie à considérer dans le cadre de tout projet respectable en médias interactifs.



### 3.3 Évaluation des prototypes

Le prototype 1 de CT!?, qui était en fait une maquette plutôt avancée, a été testée auprès de 6 évaluateurs afin d'évaluer les trois types d'ergonomie d'un projet en médias interactifs (Boyer, 1994), soit:

- **L'ergonomie cognitive** du prototype, soit la facilité de comprendre le sujet du documentaire interactif
- **L'ergonomie perceptuelle** soit l'efficacité à décoder l'interface de navigation du prototype
- **L'ergonomie communicationnelle**, soit le fait d'interpréter plus ou moins fidèlement les intentions de l'auteur du documentaire

Le protocole d'évaluation du prototype comprenait deux « rondes » : une première ronde d'examens servait principalement à observer la navigation de l'utilisateur afin d'en recueillir des suggestions qui, ultimement, devaient améliorer le niveau d'*affordance*<sup>9</sup> (Boyer, 2006) de l'interface. De plus, cette ronde servira à vérifier si l'utilisateur comprend le sujet du documentaire interactif. Puis, une deuxième ronde d'examens permettait de vérifier si les suggestions récoltées auparavant avaient été bien intégrées au prototype. Ce type de démarche se définit comme étant une démarche d'évaluation itérative (ou cyclique)<sup>10</sup> (Bastien et Scapin, 2006).

Les **outils méthodologiques** suivants ont été utilisés au cours des deux rondes d'évaluations:

---

<sup>9</sup> Le terme "Affordance" se réfère ici à "l'aspect d'un objet qui rend évident l'usage qu'on doit en faire", cité dans Boyer, J-P. *ERGONOMIE.pdf* [En ligne]. 2006. Adresse par courriel électronique: boyer.jean-pierre@uqam.ca

<sup>10</sup> Dans Bastien et Scapin, "Recette de test utilisateur - Partie 1". In *Articles ergonomie web et logiciel, utilisabilité, architecture de l'information - Ergolab* [En ligne]. <http://www.ergolab.net/articles/test-utilisateur-ergonomie-1.html> (Page consultée le 9 octobre 2006).

- Un **pré-questionnaire écrit** servait à recueillir des informations de base sur l'évaluateur (voir appendice C). Par exemple,
  - son âge
  - son occupation principale (artiste, auteur.e, étudiant.e ou autre)
  - ses habitudes de navigation sur le Web
  - son niveau d'intérêt par rapport aux documentaires vidéo
  - son niveau d'intérêt par rapport aux groupes de musique dite « engagée »
- Une **navigation observée** permettait de prendre en note la navigation de l'évaluateur ainsi que d'interagir avec lui concernant les lacunes des composantes navigationnelles. Une caméra vidéo captait l'écran sur lequel le prototype était testé ainsi que la voix de l'évaluateur qui faisait le test. Ainsi, des témoignages audiovisuels pouvaient appuyer les suggestions recueillies à l'aide des questionnaires, le tout dans le but de mieux transmettre ces rétroactions à l'équipe de production.
- Une **discussion post-test** invitait l'évaluateur à partager son impression générale vis-à-vis son expérience de navigation ainsi qu'à verbaliser de façon claire et précise ses suggestions d'amélioration à apporter au prototype. La voix de l'évaluateur était enregistrée via la caméra pour en préserver le témoignage.
- Un **questionnaire post-test écrit**, confidentiel, visait à évaluer le niveau d'intérêt envers le sujet du documentaire ainsi que la pertinence de son titre de travail: « comment faire!? » (voir appendice C).

Le tableau 3.3.1 (Appendice A) dresse une liste sommaire des propositions de modifications à apporter aux prototypes. À son tour, le tableau 3.3.2. (Appendice A) fait le bilan des évaluations des trois types d'ergonomie mentionnée ci-haut. Enfin, le tableau 3.3.3. (Appendice A) fait le bilan des modifications suggérées et qui ont été apportées au prototype.

### 3.4. L'apport de l'auteur

La section qui suit vise à clarifier l'apport de l'auteur de CT!?. En effet, il est important de préciser les rôles qu'il a assumé puisqu'il s'agit ici, après tout, d'un projet de maîtrise et donc d'un projet personnel...en principe.

Tout d'abord, c'est l'auteur de l'oeuvre qui eu l'idée d'entreprendre un projet de documentaire interactif sur la chanson populaire, l'affirmation culturelle et la mobilisation politique citoyenne. Ce fait, combiné à son expérience précédente en tant que réalisateur et vidéographe, faisait de lui le candidat idéal pour assumer le rôle de réalisateur de l'oeuvre. C'est donc lui qui maîtrisait la direction que devait prendre la réalisation de l'oeuvre et ce autant au niveau de son contenu que de son « contenant ».

Au niveau du contenu, le réalisateur était responsable de la totalité de la préproduction, de la production et de la postproduction vidéographique et sonore. Il devait assurer toute la logistique liée au tournage d'entrevues (recherche, repérage, coordination des ressources, etc.). Une fois sur place, il était mandaté de transmettre sa vision de la prise d'images voulue (cadrage, éclairage, etc.). Il devait aussi assumer le double rôle d'intervieweur et de preneur de son. D'ailleurs, il devait aussi assurer les prises de son complémentaires: captation de sons ponctuels en studio, captation de sons « sur le terrain » lors de manifestations citoyennes, etc. Ensuite, le réalisateur devait aussi jouer le rôle de monteur image **et** sonore, ce dernier lui permettant d'acquérir un bagage significatif de connaissances en production sonore. Enfin, il devait aussi assumer toute la transcription du verbatim ainsi que la traduction des extraits retenus en vue de l'affichage des sous-titres. D'ailleurs, c'est lui qui a annexé les sous-titres aux extraits vidéo.flv. La modification du lecteur Flash en vue de l'affichage des sous-titres, par contre, était relégué au programmeur en chef.

Au niveau du contenant maintenant, le réalisateur avait la responsabilité de concevoir et de superviser la réalisation de l'interface de navigation ainsi que la création de la base de données. Il devait donc transmettre sa vision de l'esthétisme visuel, sonore et interactif aux membres de l'équipe de production qui, eux, possédaient les connaissances techniques nécessaires à l'accomplissement de l'oeuvre dans le délai de production pré-établi (deux ans). En outre, cette vision leur fut transmise dans le cadre de plusieurs réunions de production à l'aide de nombreux schémas, esquisses, cahiers de charge et maquettes. Ces réunions assuraient aussi une bonne communication entre le « réal » et les membres de l'équipe, chose qui permettait d'échanger entre nous et de garder le cap sur l'accomplissement de l'oeuvre et l'échéance à respecter.

Finalement, il est important de préciser que le réalisateur a dû créer lui-même la totalité des maquettes interactives de CT!?. Cette contrainte lui était imposée afin de respecter les exigences d'un programme de maîtrise en communication, profil média expérimental. Or, il dû entamer et réussir un cours complémentaire d'encodage Actionscript 2.0: le cours COM4600 Algorithmie de base et interactivité. Ce défi était de taille non seulement en raison de la complexité du code qu'exigeait la maquette, mais aussi en raison du fait qu'il devait en même temps suivre (et réussir!) un cours d'études supérieures en interactivité: le cours EDM7303 Séminaire de recherche-production sur l'interactivité! Il va sans dire que le réalisateur est somme toute assez fier d'avoir relevé ce défi de taille.

## CONCLUSION: RETOUR CRITIQUE SUR LA RÉALISATION ET AVENUES POSSIBLES DU PROJET

### 4.1 Avenues possibles du projet

Une réflexion poussée sur les usages possibles de ce projet reste encore à faire. Toutefois, quelques idées soumises lors de sa réalisation méritent d'être prises au sérieux.

Tout d'abord, l'une des évaluateurs du prototype, titulaire d'une chaire de recherche à l'université McGill, partagea avec nous son intérêt d'examiner un tout nouveau sujet à l'aide de cet outil communicationnel: les problèmes de jeux chez les adolescents. En effet, elle parlait de modifier le contenu de l'oeuvre afin d'y diffuser des témoignages de jeunes « accros », d'anciens « accros » dorénavant « guéris » ainsi que de personnes-ressources mises à leur disposition (travailleurs sociaux, etc.). De plus, la possibilité d'amasser des commentaires d'internaute, dont certains pourraient être des jeunes « à risque », pourrait permettre d'établir un premier contact avec ceux-ci dans le but de faire avancer la recherche sur ce fléau.

Une autre suggestion recueillie fut celle de modifier l'oeuvre afin de pouvoir y diffuser des conférences, pré-enregistrées ou en direct, et ainsi permettre à ses auditeurs de rajouter leurs questions ou commentaires à l'aide de l'interface de soumission de commentaire. Dans le cas où il s'agissait de conférences en direct, les conférenciers seraient en mesure de pouvoir voir les questions soumises par les auditeurs et ainsi adapter leur conférence en conséquence. De plus, si l'audience était constituée de conférenciers travaillant tous sur un même projet, il serait peut-être envisageable de permettre à ceux-ci de soumettre des commentaires par l'entremise d'une Webcam. Ceci coïncide d'ailleurs avec l'un des objectifs initiaux de réalisation de CT!?: celui de permettre aux interacteurs de soumettre des commentaires vidéo afin de les faire apparaître parmi les bulles-vidéo sélectionnables. Cette utilisation potentielle mérite définitivement que l'on s'y penche davantage.

## 4.2. Retour critique sur la réalisation

Effectuer un retour critique sur l'ensemble de la réalisation risquerait de doubler la taille déjà excessive de ce document d'accompagnement; il va sans dire que ceci est inconcevable. Plutôt, cette dernière partie du document mettra l'emphase sur les acquis majeurs tirés de l'expérience de réalisation de cette oeuvre.

Tout d'abord, et de première importance, ces deux années cumulées à oeuvrer à temps plein sur cette oeuvre nous aura fait croire en notre habileté de mener à terme un projet vidéographique ambitieux, interactif et innovateur. Les connaissances acquises vont de la façon de mettre un invité à l'aise avant une entrevue jusqu'à la déclaration de variables et l'invocation de fonctions en Actionsript 2.0, en passant par l'élaboration d'un protocole d'évaluation de projets et la rédaction d'une (voire plusieurs) demande(s) de subventions et de soumissions à des concours, à des colloques, etc. Visiblement, nous n'avons jamais entrepris une aventure académique aussi enrichissante. Et dire qu'en septembre 2005 nous avons tapé, en se sentant plutôt forcé de le faire, nos toutes premières lignes de code HTML!

Plus précisément, cette oeuvre m'a permis d'apprendre à planifier et mettre en oeuvre les maintes étapes de production liées aux projets en médias interactifs. Autrement dit, le maîtrise de cette méthodologie de la création est un atout considérable qui entrera en jeu lorsque le réalisateur cherchera à obtenir un emploi soit en tant que gestionnaire de projet en médias interactifs, soit en tant que professeur en communication de niveau collégial. Nonobstant, ce même réalisateur ressent une vive satisfaction de s'être muni d'un vocabulaire de termes **francophones** propres au domaine des médias interactifs. Il profita d'ailleurs de chaque communication auprès des différentes équipes de production pour faire usage de ces termes en plus d'encourager ses collègues à le faire eux aussi. Enfin, le sentiment d'émancipation se fait d'autant plus sentir à savoir que l'oeuvre a su conserver sa volonté

d'être tout aussi accessible en anglais qu'en français. En effet, la tentation se fit sentir d'abandonner, entre autres, le module d'affichage de sous-titres. Mais non! Ce projet se devait d'être à l'image de son public-cible: une population non seulement québécoise francophone mais aussi anglophone qui, à mon avis, est trop souvent préoccupée davantage par ses différences avec l'« autre » que par ses ressemblances. J'espère que ce projet encouragera ces jeunes adultes à percevoir leurs traits similaires, ne serait-ce qu'en échangeant leurs points de vue autour d'un sujet qui risque de les intéresser tous les deux: les usages moins connus de la chanson populaire.

\* \* \* \* \*

## GLOSSAIRE

Affordance. Le terme « Affordance » renvoi à « l'aspect d'un objet qui rend évident l'usage qu'on doit en faire » (Boyer, 2006).

Boucle de lecture. Fonction commune à plusieurs langages de programmation. Dans le langage Actionscript, il s'agit d'invoquer cette fonction lorsque l'on veut que le lecteur examine continuellement le contenu de sa propre programmation afin d'y détecter des *listeners* servant à déclencher des actions programmées.

Bouton iconique. Propriété d'un bouton compris dans un menu, qui se distingue d'un bouton textuel en raison de son aspect imagé. Par exemple : le bouton [« Back »], souvent à l'allure d'une flèche vers la gauche, placé en haut à gauche d'un fureteur Web (Paquin, 2006, p.200).

Cadence de prises de vue. Nombre d'images fixes qui défileront à l'intérieur d'une seconde de vidéo numérique après que cette dernière ait subi un processus d'encodage.

Compression. Opération qui consiste à réduire la taille des informations en leur appliquant un algorithme spécialisé, de manière à diminuer l'espace mémoire qu'elles occupent en stockage ou la durée de leur transmission (Dictionnaire OLF, 2002).

Décalage. Écart de temps mesuré entre le moment où un signal est transmis et le moment où le destinataire le reçoit. Les internautes subissent parfois des décalages lors de sessions de clavardage ou de jeux en réseau ou en ligne [ou de lecture de vidéo], lorsque le serveur est débordé (Dictionnaire OLF, 2002).

Formulaire. Interface graphique comportant divers intitulés descriptifs dont la disposition à l'écran permet de guider l'utilisateur dans la saisie d'informations (aussi connu sous le nom de « Masque de saisie » (Dictionnaire OLF, 2002).

Hypermédia. Programme d'ordinateur permettant d'inscrire et d'activer certaines relations entre différents segments de textes. Établies en fonction d'une associativité pressentie, ces relations forment des liens effectifs, qui, une fois activés, donnent accès au texte se trouvant dans une autre portion du même fichier, ou dans un autre fichier. À partir du moment où le principe d'accès associatif sera étendu à des segments contenant du son, des images ou de la vidéo sur différents supports ou médias, le terme « hypermédia » entre en jeu (Paquin, 2006, p.16).



- Lecture en transit. Technique de lecture de fichier multimédia permettant à un internaute de lire le fichier en temps réel, sans avoir à attendre son téléchargement complet (Dictionnaire OLF, 2002).
- Mailto. Fonction du langage HTML qui permet de déclencher l'application d'envoi de courriels sélectionnée par défaut du poste-client. Cette fonction peut se voir attribuer plusieurs paramètres, dont l'adresse courriel du destinataire.
- Marqueur temporel. Indicateur placé soit sur un plan de montage chronologique, soit à l'intérieur d'une liste qui indique qu'un événement doit être déclenché lorsque la tête de lecture d'un lecteur atteint ce point dans le temps. Équivalent francophone de « cuepoint ».
- Menus. Forme de dialogue présentée à l'interacteur par un système. L'interacteur se voit présenté à la fois un texte explicitant les consignes ou la question, et l'ensemble des réponses, habituellement présentées ligne par ligne et précédées d'un numéro, servira à l'interacteur devant alors faire son choix (Paquin, 2006, p.204).
- Plan de montage chronologique. Représentation graphique d'une séquence vidéo, à l'aide de lignes horizontales ressemblant à un code à barres (Dictionnaire OLF, 2002). Équivalent francophone de « timeline ».
- Plugiciel. Logiciel d'application complémentaire qui, associé à un navigateur Web, entre automatiquement en action en présence d'un objet multimédia, et ce, sans que l'utilisateur ait à intervenir (Dictionnaire OLF, 2002). Équivalent francophone de « Plug-in ».
- Témoin. Élément d'information qui est transmis par le serveur au navigateur lorsque l'internaute visite un site Web, et qui peut être récupéré par ce serveur lors de visites subséquentes (Dictionnaire OLF, 2002). Équivalent francophone de « Cookie ».
- Vignette. Dans une page Web, petite image, réduite à la taille d'un timbre-poste, sur laquelle l'internaute peut cliquer pour accéder à une version agrandie de celle-ci (Dictionnaire OLF, 2002). Équivalent francophone de « Thumbnail image ».

APPENDICE A:  
TABLEAUX

**Tableau 1.3.1**  
 Traits caractéristiques des productions en hypermédia à éviter et à conserver  
 en vue de la réalisation de CT!?

À éviter	À inclure
❑ Interactivité trop limitée (sélection à partir d'un « catalogue d'extraits »)	❑ Interactivité accrue au niveau du contrôle du déroulement narratif du contenu
❑ Dépendance d'une connaissance didactique de langages autre que ceux de la navigation Web (ex. : domaine du montage vidéo)	❑ Interface faisant davantage appel aux coutumes et conventions navigationnelles du Web.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivité <i>réactive</i> seulement: Perte de l'information fournie par l'interacteur une fois l'oeuvre terminée .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivité <i>réactive, proactive et adaptative</i>:               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interacteur a accès au contenu de sorte à pouvoir le consulter à sa façon<sup>11</sup>;</li> <li>▪ collecte de l'information fournie par l'interacteur tout au long du parcours de l'oeuvre ou une fois l'oeuvre terminée.</li> </ul> </li> </ul>
❑ Usage disparate de figures d'expressions	❑ Combinaison de figures en un tout cohérent.

<sup>11</sup> Cette particularité appartient au type d'interactivité *proactive* telle que décrite par L-C Paquin dans "Comprendre les médias interactifs", p.204

Tableau 1.3.2

Corpus d'oeuvres ayant influencées la réalisation de « Comment taire!? »

**Titre:** Becoming Human: Paleoanthropology, Evolution and Human Origins**URL:** <http://becominghuman.org/>**Synopsis:**

Un voyage dans l'histoire de l'évolution humaine par l'entremise d'une expérience de documentaire interactif.

À éviter dans CT!?	À inclure dans CT!?
<input type="checkbox"/> Présenter le sujet du documentaire en ayant principalement recours à une narration.	<input type="checkbox"/> Présenter le sujet du documentaire en misant plutôt sur les <i>témoignages</i> et moins sur la narration.
<input type="checkbox"/> Faire usage de diaporamas afin de « raconter l'histoire » du documentaire.	<input type="checkbox"/> Faire usage de vidéos afin de « raconter l'histoire » du documentaire dans le but de se rapprocher d'un documentaire <i>vidéo</i> pour le Web.

**Titre:** Brown: A Digital Documentary By Ian David Aronson**URL:** <http://digitaldocumentary.org/brown>**Synopsis:**

L'histoire d'un couple New-Yorkais, lui d'origine Italienne, elle d'origine Afro-Américaine, aux prises avec l'éducation de leur premier enfant.

À éviter	À inclure
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ <i>Interaction réactive:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ réduire l'interactivité au simple choix de parcours à l'intérieur de l'oeuvre.</li> <li>▪ Aucune prise en compte des choix de parcours en fonction du cheminement déjà fait.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ <i>Interaction proactive + adaptative:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Permettre à l'interacteur de participer à l'oeuvre en contribuant à son contenu;</li> <li>▪ Prise en compte des choix de parcours en fonction du cheminement déjà fait.</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Impossible de quitter l'oeuvre afin d'aller chercher des informations complémentaires.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Possibilité d'accéder à des informations complémentaires à l'extérieur de l'oeuvre à partir de l'oeuvre-même.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Offrir des choix de navigation clairs, simples à comprendre et attrayants.</li> </ul>

**Titre:** Honda Sweet Mission: Global Research Show

**URL:** [www.tfm.co.jp/sweet/](http://www.tfm.co.jp/sweet/)

**Synopsis:**

Blog expérimental lié à une émission de variété radio japonaise. Des individus d'origine japonaise transmettent des témoignages de leur quotidien à l'étranger via téléphone. Puis, le blog divulgue ces témoignages à l'aide d'une interface innovatrice qui permet, entre autres, aux internautes de commenter sur les témoignages récoltés. Site conçu par le designer Web réputé Yugo Nakamura.

À éviter	À inclure
<input type="checkbox"/> Témoignages audio et textuels seulement.	<input type="checkbox"/> Permettre l'inclusion de témoignages vidéos et textuels.
<input type="checkbox"/> Impossible d'empêcher d'afficher les commentaires.	<input type="checkbox"/> Doit pouvoir permettre d'afficher les commentaires ou non.
	<input type="checkbox"/> Animation fluide au service de la navigation (passage d'un extrait à l'autre)
	<input type="checkbox"/> Musique d'ambiance, trame sonore de fond <input type="checkbox"/> Sons ponctuels <b>représentatifs</b> (ex. HSMission: son de bulle qui « pop! » lorsque phylactère-bulle apparaît; pour CT!?: son « swoosh! » lorsque ID-clé apparaît)
	<input type="checkbox"/> Choix de couleurs contrastantes qui renvoient aux fonctions principales de l'interface (ex. Noir = menus, interactivité VS blanc = arrière-plan)
	<input type="checkbox"/> Boutons renvoient aux pays d'où provient le point de vue énoncé
	<input type="checkbox"/> Phylactère de commentaire affiche infos supplémentaires: nom de l'individu, « titre » du commentaire, date de l'extrait, provenance de l'individu. (pour CT!?: même chose mais changer place de provenance pour langue d'usage de l'individu)

**Titre:** « Repenser le vivant »

**URL:** <http://ciam.dyndns.org/~repenserlevivant/>

**Synopsis:**

Site qui consiste en une sorte de rapport d'entrevue avec le théoricien Louis Bec ayant eu lieu à Montréal en 2003. Les propos de Bec sont montés en extraits tournant autour d'une idée-clé. Ceux-ci sont complétés d'images apparaissant de façon ponctuelles qui illustrent les concepts relatés. De plus, il est possible de rajouter des commentaires (avec ou sans hyperliens) qui s'afficheront eux aussi de façon ponctuelle.

À éviter	À inclure
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Trop sobre, CT!? Devrait être plus dynamique, des éléments qui bougent et qui font du bruit et pas seulement du contenu qui s'affiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Possibilité de faire afficher des hyperliens de façon ponctuelle, non seulement des idées-clé qui renvoient à d'autre contenu de l'œuvre;</li> <li>❑ ID à mettre en œuvre : mettre hyperlien qui permet d'obtenir infos complémentaires sur l'intervenant.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ « Flow » dicté que par la curiosité liée au contenu; ça fait trop « machine à contenu » et pas assez « documentaire ».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Tenter d'annexer éléments visuels, sonores et interactifs qui donneront davantage l'aspect d'une oeuvre documentaire vidéo, non seulement d'une machine à contenu (ex. Avoir vidéo d'introduction).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Impossible de voir son parcours</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Assurer possibilité de voir son parcours et pouvoir retourner en arrière au besoin.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Montage serré des vidéos, soit un extrait d'entrevue par idée-clé.</li> </ul>

**Tableau 3.1.1.** Paramètres de compression pour encodage des fichiers .mov

Nom du paramètre	Valeur
<i>Encodeur vidéo</i>	
Codec vidéo	H.264
Format	QT
Taille de l'image	320 x 240 (pixels)
Cadence de prise de vue	15 images/sec
Passes multiples	Oui
<i>Encodeur audio</i>	
Codec audio	IMA 4:1, Stereo (L R)
Fréquence d'échantillonnage	48.000 kHz

**Tableau 3.1.2.** Paramètres de compression pour encodage des fichiers vidéos .mov en fichiers .flv

Nom du paramètre	Valeur
<i>Encodeur vidéo</i>	
Codec vidéo	On2 VP6
Débit de données vidéos maximales	150 kb/s (kilobits/secondes)
Cadence de prise de vue	15 i/s (images/secondes)
Fréquence d'images-clés	1 image-clé / 15 images
<i>Encodeur audio</i>	
Codec audio	MPEG Layer III (.mp3)
Débit de données audio	64 kb/s (mono)



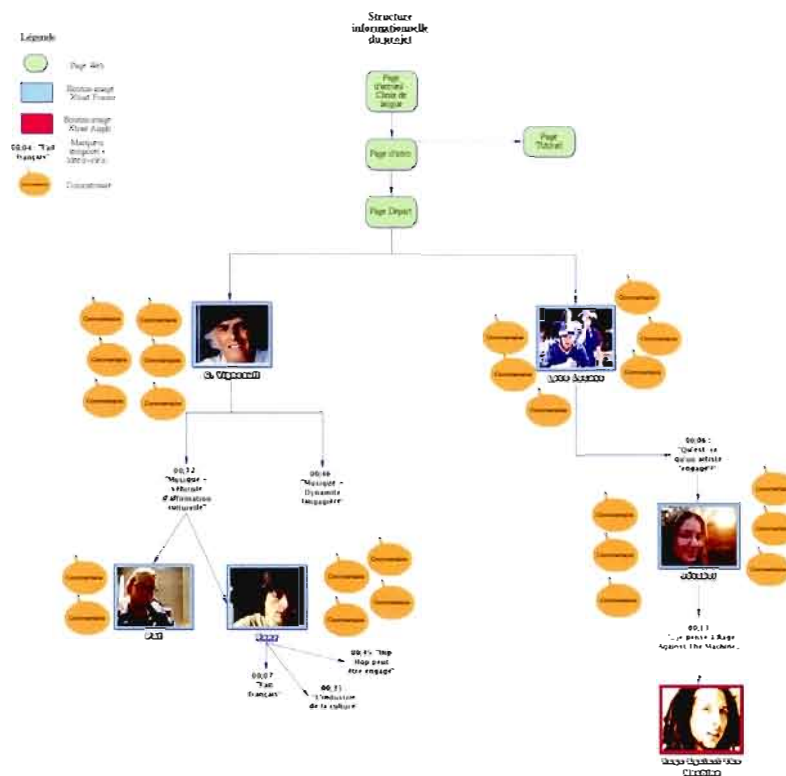
**Tableau 3.3.1** Sommaire – Propositions de modifications des prototypes

Proposition	Équipe de production affectée
Agrandir l'ensemble des polices (sauf à l'intérieur des commentaires) de l'interface	Graphisme
Améliorer les fonctions de contrôle de la vidéo (marche avant/arrière, apparition des idées-clés à l'écran, etc.) afin de permettre l'utilisateur de visiter le site « à sa vitesse » à lui, et non à la vitesse du site.	Programmation
Développer et mettre en application le module de sous-titrage des extraits vidéo	Graphisme et programmation
Inclure des extraits musicaux et beaucoup plus d'extraits vidéo	Production vidéo

**Tableau 3.3.2.** Sommaire – Évaluations de l'ergonomie des prototypes

Type d'ergonomie évaluée	Sommaire de l'évaluation
L'ergonomie cognitive	Le projet suscite un intérêt envers le sujet chez l'utilisateur; a attirée le plus de suggestions.
L'ergonomie perceptuelle	Intérêt marqué pour le type de navigation proposé, mais doit mieux répondre aux désirs des internautes « d'accéder rapidement à l'information désirée.
L'ergonomie communicationnelle	Les intentions de l'auteur sont bien décodées...mis à part pour le titre.

APPENDICE B:  
FIGURES



**Figure 1.4.1.** Structure informationnelle du projet

Trier sur l'index:		Autorise	Exclure
		keyvalue_id	video_id      datum
		1	2 12
		46	23 23
		2	3 38
		6	1 4
		1	3 45
		45	12 0
		1	12 12
		6	3 56
		41	3 65
		4	3 70
		42	2 30
		1	1 78
		43	1 65
		43	3 2
		46	24 13
		41	1 25
		46	26 38
		47	28 87
		46	63 4
		48	63 30
		46	27 4
		49	27 22
		50	45 57

**Figure 1.4.2.** Image d'une table de la base de données MySQL du projet CT!?

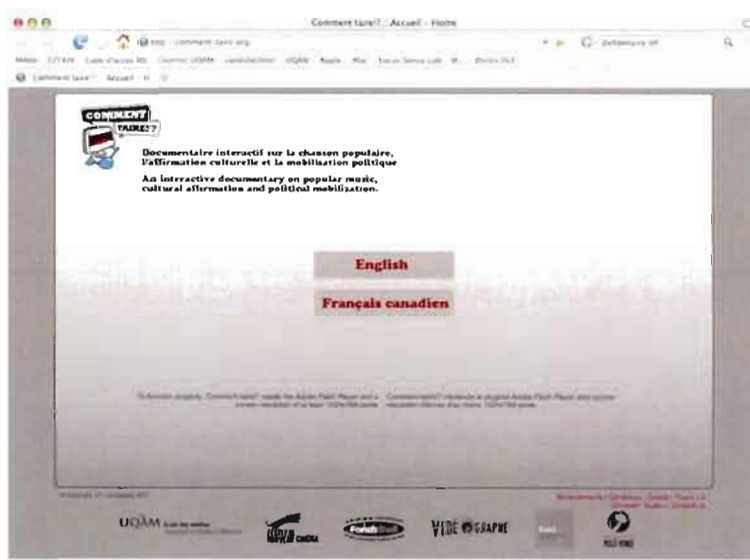


Figure 2.1.1. La page d'accueil de CT!?! qui invite à choisir sa langue de navigation.

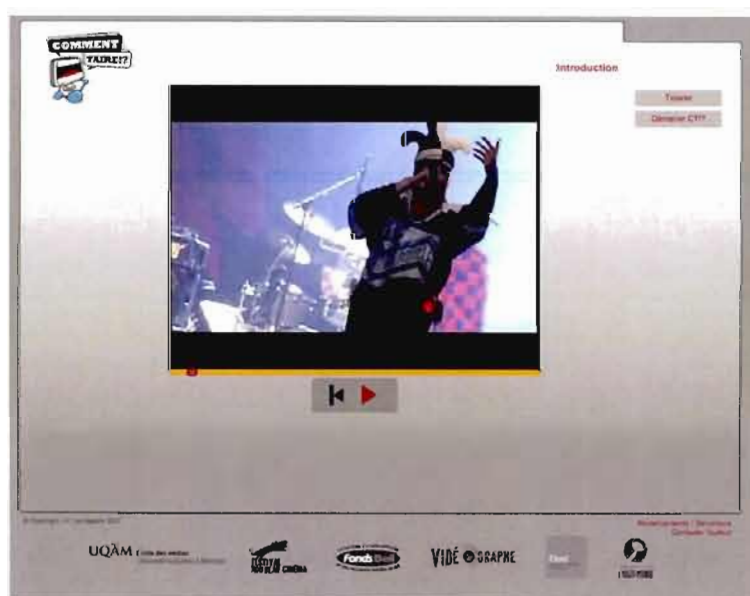


Figure 2.1.2. La page d'introduction de CT!?! si l'interacteur a choisi la langue de navigation « Français canadien ».

Légende, en ordre de priorité:

1. En ROUGE, les modifications en réponse à suggestions ayant été soulevées par plus d'un évaluateur et lors des deux rondes d'évaluations

2. En ORANGE, les modifications en réponse à suggestions ayant été soulevées par plus d'un évaluateur lors d'une même ronde d'évaluation.

3. En NOIR, les modifications en réponse à suggestions ayant été soulevées un seul évaluateur lors d'une même ronde d'évaluation.

Modifications pour 2e ronde d'évaluations	X = Mise en application; À FAIRE = à mettre en application	Modifications pour projet final	X = Mise en application; À FAIRE = à mettre en application
Graphisme		Graphisme	
- Avoir un btn [ ! ] plus saillant	X		
- Avoir une interface plus grosse encore, qui remplirait tout l'écran.	X		
- Mettre Nom de l'artiste plus gros + tout les textes en général (sauf le texte qui se trouve dans les phylactères)	X	d'informations, ce qui est bien mais en même temps je ne suis pas capable de la lire".	À FAIRE
- Changer la couleur orange du contour des phylactères pour ne pas les confondre avec les neurones oranges	peine lors de 2e ronde d'évals	(Infirmé - aucune mention donc on laisse tomber cette modif.)	
- Remplir les zones grises de chaque côté de l'interface..	X		
section" in blue, etc." --> délimiter les sections mais dans une autre teinte de gris	X		

Programmation		Programmation	
- Développer et finaliser le "fil d'ariane" ("I need a 'Back' button");	X		
l'interface Certaines neurones apparaissent à l'extérieur de l'interface; voir p.j.;	X		
web (via lien externe) de Will Straw, ça a recharger la page comment-taire.org/evalFran (= homepage) ?	X		
- Pour l'extrait vidéo de Véronique, s'assurer qu'on lit "Étudiante" et non "Étudiant" dans le "Titre" qui figure sous le nom/hyperlien Véronique	X		
pour première fois sur page du site ET lorsque l'on pèse sur btn [ Comment-taire! ] (page d'accueil)	NUL, remplacée par plus de neurones au début		
plan (n'est pas cachée derrière autre neurone, si jamais les neurones se superposent ds Proto. 2.0)	X		
- Mettre figure de saillance sur la première ou dernière idée-clé lorsque l'extrait-vidéo tire à sa fin (pour encourager à cliquer sur idée-clé).	peine lors de 2e ronde d'évals	(Infirmé - aucune mention donc on laisse tomber cette modif.)	
tant qu'hyperliens vers des extraits de vidéos sur YouTube.com, AllMusic.com, MySpace, etc.			À FAIRE

Graphisme ET Programmation		Graphisme ET Programmation	
- Créer une fenêtre "Would you like to restart the video?" qui s'affichera lorsque l'idnvidu pèsera sur "Submit" pour soumettre son commentaire. (La fenêtre devra avoir btns [ Yes ], [ No ] + case " [ ] Do not warn me again";	NUL, sera remplacé par glissière permettant de manipuler la tête de lecture de l'extrait vidéo	n'ai pas envie de retourner au tout début..." MAIS "J'aurais mis des lignes verticales [entre les bulles sur le fil d'ariane] pour symboliser la barre de contrôle vidéo, pour me faire comprendre plus vite que je peux contrôler la vidéo à partir d'ici	
- 3 indiv. sur 4 attendaient que quelque chose arrive lorsque arrivés sur page web => Mettre un incitatif à cliquer sur la première neurone.	X (Neurones animées)		
visuel lorsque la page web est toute chargée (pour rassurer gens qui ont des connexions plus lentes)	X (Neurones animées)		
- "Faire 'flasher' un peu plus...et que quand on clique sur quelque chose, que tout s'enchaîne de façon fluide (donc animations flash?).	X (animations multiples)		
- Mettre barre de chargement de la vidéo de la même couleur que couleur de la neurone du vidéo qui joue.	X	rentrer d'dans" pis visionner à ma vitesse" --> Augmenter le contrôle de la vidéo via fonctionnalités de l'interface. Pour ce faire:	
- Avoir une glissière sur la barre de chargement de la vidéo qui permettrait de reculer et "fastfwdr" à son aise. (Ouch....0( )	À FAIRE	Avoir une glissière qui permet de "reculer-avancer" tête de lecture	À FAIRE
Rajouter bouton "Commentaire suivant" dans chaque phylactère; permet de passer directement au commentaire suivant	À FAIRE	extrait (le moment où cours d'un extrait ou on l'a quitté pour en visionner un autre) pour pouvoir revenir à ce même point ultérieurement (ex. en le cliquant sur le fil d'ariane) et non toujours retourner au début de l'extrait.	À FAIRE
		- Pouvoir voir toutes les idées-clés associées à un extrait sur-le-champ, en passant ma souris sur la bulle même (en tant que rhizome lorsque bulle est à droite de l'interface, comme menu défilant vers le haut lorsque bulle est dans fil d'ariane.	À FAIRE
Mettre en œuvre version alpha du module permettant de soumettre des cTaires vidéo	À FAIRE		
" having subtitles in both French and English would help keep people's attention while viewing the site." --> Développer et mettre en œuvre le module de sous-titrage des extraits vidéos.			À FAIRE

Production vidéo			
Mettre autant d'idées-clés que possible	X	"Feed me!" - "J'aime quand il y a plusieurs idées-clés qui apparaissent..."	À FAIRE POUR TOUT LES EXTRAITS, autant que possible et si c'est pertinent
"Faire attention au son - voix trop distordionnée" --> s'assurer que voix est compréhensible	X		
commentaire à la fin du vidéo --> éviter de finir vidéo SUR un point à débattre.	À FAIRE		À FAIRE
" si il y pourrait y avoir plus de vidéo ça pourrait être intéressant.	X		
"un vidéo de mise en contexte aurait pu être très intéressant."	À VÉRIFIER si vaut la peine lors de 2e ronde d'évals	je n'sais sur quel site je suis tombé, peut-être quitterais-je plus vite.?" --> Mettre mention du sujet plus saillant su page d'intro	À FAIRE
"More interviews on a wider range of elements within the topic."			À FAIRE

*** La vidéo d' intro ***			
Agrandir chacun des éléments à mesure que je les explique, ex. "Vous pouvez cliquer sur le fil d'ariane" --> figure de saillance sur le fil d'ariane			À FAIRE
Mettre indicatif de chargement de la page PENDANT la vidéo d'intro			À FAIRE
Faire mention du double-sens contenu dans le titre de l'oeuvre		Faire mention du double-sens contenu dans le titre de l'oeuvre	À FAIRE
Inciter verbalement sur "Cliquer sur IDÉE-CLÉ"			À FAIRE

Notes			
Réfléchir à une façon de mettre les commentaires plus en valeur, ou du moins en mettre certains plus en valeur que d'autres.			À FAIRE



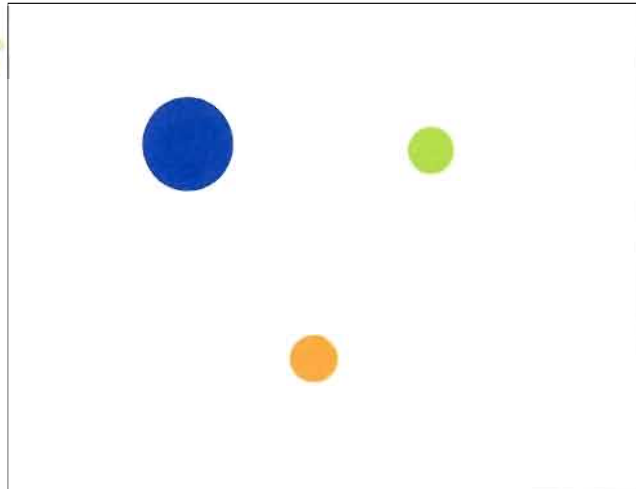
Figure 2.1.3. Page principale de l'oeuvre.





3 "acteurs" de ma "scène":

écran vidéo  
choix d'extraits  
commentaires



**Figure 2.2.1** Schéma de la disposition des zones principales (« acteurs ») de l'interface (« scène »).



**Figure 2.2.2.** L'interface de navigation de CT!?

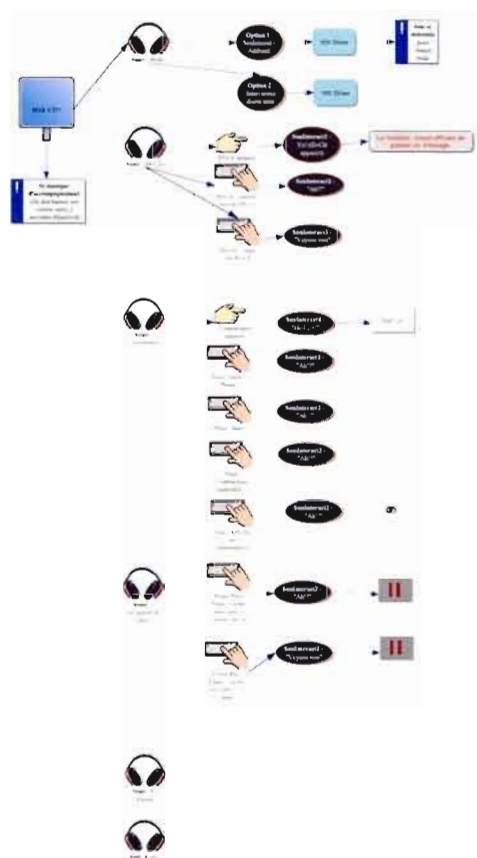


A screenshot of a web interface for submitting a comment. At the top, there is a progress bar with several yellow segments and a blue triangle indicating the current position. Below the progress bar, there is a form with three input fields: 'The title', 'Your name', and 'Your comment'. To the right of the 'Your comment' field, there are three red buttons stacked vertically: 'Erase text', 'Cancel', and 'Submit'.

**Figure 2.2.3.** L'interface de soumission d'un commentaire. La présence d'un contour bleu indique que la langue de rédaction du commentaire est, en principe, l'anglais.



**Figure 2.2.4.** Les boutons iconiques « Lecture de la vidéo » et « Pause de la vidéo ».



**Figure 2.2.5.** La scénarisation sonore prévue pour CT!?



**Figure 2.2.6.** Les icônes permettant d'identifier le point de vue auquel adhère l'extrait vidéo déclenché par la bulle. De gauche à droite : point de vue d'un artiste, d'un théoricien, d'un étudiant.

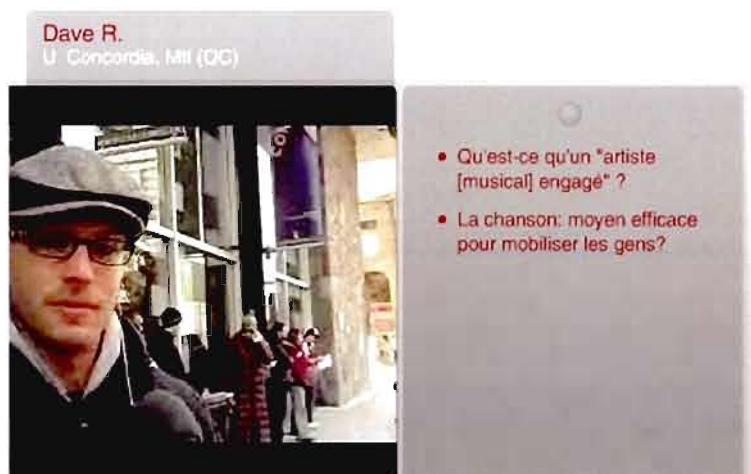
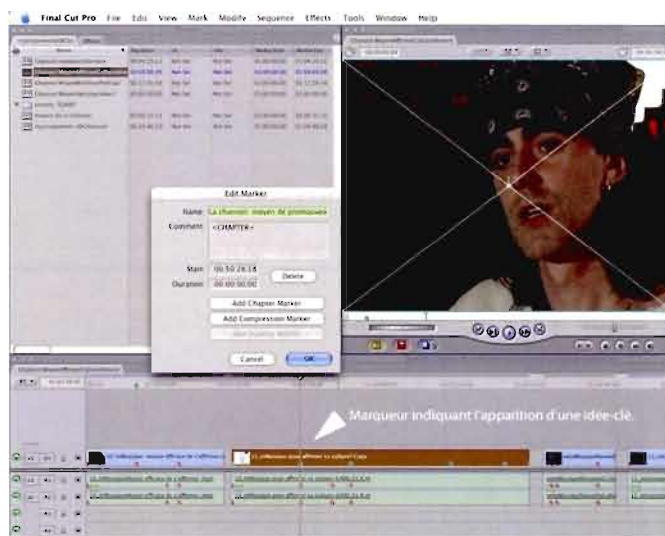


Figure 3.1.1. Les idées-clés apparaissant de façon ponctuelle à la droite de l'intervenant.



Figure 3.1.2. Quelques bulles-vidéo de l'oeuvre.



**Figure 3.1.3** L'insertion d'un marqueur sur le PMC d'un extrait. Ce marqueur indique qu'une idée-clé devra apparaître à l'écran à cet instant.



**Figure 3.1.4.** Quelques séquences renfermant chacune tous les extraits reliés à une idée-clé particulière.



Figure 3.1.5 Augmentation discriminante de la fréquence 117 Hz.

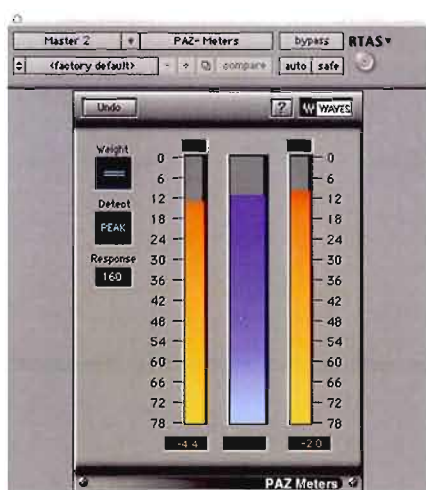


Figure 3.1.6 Panoramisation de la voix vers le canal de droite.



LEGENDE			
<b>XTRAIT PRÉCÉDENT</b>			
Nom interviewé xtrait lien précédent			
Id extrait précédent			
ID-Clé qui a mené à cet extrait_fr	ID-Clé qui a mené à cet extrait_eng	suivant(s):	nom interviewé
<b>XTRAIT EN COURS</b>			
Interviewé			
Id extrait			
ID-Clé_fr	ID-Clé_eng	suivant(s):	nom interviewé
<b>XTRAIT PRÉCÉDENT</b>			
<b>Biz</b>			
12_inCe qu'est un artiste engagé Copy	What is a "polticized [musical] artist?"	suivant(s):	nom interviewé
Qu'est-ce qu'un "artiste [musical] engagé" ?			
<b>XTRAIT EN COURS</b>			
<b>LGRENIER</b>			
13_inDéfLes artistes engagés_pt1		Lien(s)	suivant(s):
Qu'est-ce qu'un "artiste [musical] engagé" ?	What is a "polticized [musical] artist?"	Lgrenier	
<b>REGROUPEMENT FINAL</b>			
		Ali	
		Jtoal	
		David	
		Assa	
		Caphe'n	
		Biz	

Lien(s) suivant(s): icExtrait	
Lien(s) suivant(s): icExtrait	Marqueur temporel
Lien(s) suivant(s): icExtrait	
Lien(s) suivant(s): icExtrait	
Lien(s) suivant(s): icExtrait	

13_inDéfLes artistes engagés_pt1	57
4_inWhatMakesPoliticizedArtistPolitical?	
8_inWhatMeansSociallyEngaged	
5_inWhatMakesPoliticArtistPolitical	
10_inCeQueFaitUnArtisteEngagé	
inArtisteEngagéPrendPosition_IPM_L_ma3	
12_inCe qu'est un artiste engagé Copy	

**Figure 3.2.3.** Table Excel montrant les liens rattachés à l'idée-clé « Qu'est-ce qu'un artiste [musical] engagé? » exprimée par Line Grenier. La colonne « Lien(s) suivant(s) » répertorie les bulles-vidéo qui s'afficheront si l'interacteur clique sur l'idée-clé. On peut aussi voir que l'extrait de Line Grenier fut accessible en cliquant sur la même idée-clé mais exprimée par Biz (« XTRAIT PRÉCÉDENT »).

## Vidéos

### Intervenants

Le vidéo sélectionnée

1\_SwStrawHowMusPol.flv

Choisir un autre vidéo

Trier les vidéos

[Alphabétiquement](#) ou [Requiemment ajouté](#)

1\_SwStrawHowMusPol.flv

#### Modifier ou supprimer

Nom du fichier (flv)

1\_SwStrawHowMusPol.flv

Langue du vidéo

en

Intervenant

Will Straw

Titre du Vidéo (Fr)

1\_SwStrawHowMusPol

Titre du Vidéo (En)

1\_SwStrawHowMusPol

Nom de référence (pour Interface Idée-clé)

1\_SwStrawHowMusPol

Image thumbnail

1\_S\_clip.jpg

#### Insérer un nouveau vidéo

Nom du fichier (flv)

(fichiers présents dans dossier UPLOAD sur le serveur)

videoTutoFR\_final6.flv

Nom de référence (pour interface idée-clé)

Langue du vidéo

Intervenant

Fichier image thumbnail

(fichiers présents dans dossier UPLOAD sur le serveur)

Figure 3.2.4. L'interface « Vidéos »

## Intervenants

### Vidéos

L'intervenant sélectionnée

Will Straw

Choisir un autre intervenant

Trier les intervenants

[Alphabétiquement](#) ou [Requiemment ajouté](#)

Will Straw

#### Modifier ou supprimer

Nom

Will Straw

Type d'intervenants

academite

Titre Français

Ph.D. McGill U

Titre Anglais

Ph.D. McGill

Provenance (fr)

Mtl (QC)

Provenance (en)

Mtl (AQ)

Lien web

[https://www.arts.mcgill.ca/2\\_5\\_clip.jpg](https://www.arts.mcgill.ca/2_5_clip.jpg)

Image thumbnail

son sur onRollOver (mp3)

sonOnRollOver.mp3

son sur onRelease (mp3)

sonOnRelease.mp3

#### Créer un nouvel intervenant

Nom

Type d'intervenants

student

Titre Français

Titre Anglais

Provenance (fr)

Provenance (en)

Lien web

Image thumbnail

son sur onRollOver (mp3)

son sur onRollOut (mp3)

Figure 3.2.5. L'interface « Intervenants »







APPENDICE C:  
QUESTIONNAIRES D'ÉVALUATION DES PROTOTYPES

**Pré-questionnaire**

Nom / Name: \_\_\_\_\_

Âge / Age: \_\_\_\_\_ Sexe / Sex: \_\_\_\_\_

Occupation principale: \_\_\_\_\_

N.B. L'utilisation du masculin est dans le seul et unique but d'alléger la lecture du texte. En tout temps et ce, partout où cela s'applique, l'usage du masculin sous-tend un adresse au genre féminin.

? 1. Combien de temps allouez-vous par jour à la navigation sur le Web (en moyenne)?

- a) 0 à 30 min
- b) 30 min à 1 heure
- c) 1 heure à 2 heures
- d) 2 heures et plus

? 2. De quel type de connection à l'internet bénéficie l'ordinateur avec lequel vous accédez habituellement à l'internet?

- a) Par téléphone (« dial-up » - connection à « basse vitesse »)
- b) Par câble Éthernet (câble souvent bleu ou jaune - connection « moyenne » à « haute vitesse »)
- c) Sans-fil (« WiFi » - connection « moyenne » à « haute-vitesse »)
- d) Je ne sais pas
- e) Autre. SVP préciser: \_\_\_\_\_

? 3. Combien de fois par jour vous connectez-vous sur le Web pour y naviguer (ex. pour vérifier vos courriels, magasiner, etc.)? (\*\*\*) *N.B.: Ceci inclue le fait de consulter ses courriels directement sur le Web via hotmail, gmail, yahoo.mail, etc. Par contre, le fait de consulter vos courriels via un logiciel tierce du genre Outlook, Entourage, etc. ne compte pas.*)

- a) 0 à 2 fois / jour
- b) 2 à 5 fois / jour
- c) 5 à 10 fois / jour
- d) 10 fois / jour et plus

? 4. Combien de sites visitez-vous en moyenne lors d'une session de navigation sur le Web?

- a) 1 - 2 sites
- b) 2 - 5 sites
- c) 5 - 7 sites
- d) 7 sites et plus

? 5. Combien de temps en moyenne dure l'une de vos sessions de navigation sur le Web?

- a) 5 à 10 minutes
- b) 10 à 20 minutes
- c) 20 à 30 minutes
- d) 30 à 60 minutes
- e) 60 minutes et plus

? 6. Est-ce qu'il vous arrive de visiter des sites Web qui ont comme vocation principale de diffuser du contenu vidéo? (Ex.: youtube.com, googlevideo.com, revver.com, blip.tv, etc.)

- a) Oui
- b) Non
- c) Je ne comprends pas la question

*\*\* Si vous avez répondu « b. » ou « c. », vous pouvez passer à la question 9. Merci.*

? 7. S'il vous arrive de visiter des sites Web qui ont comme vocation principale de diffuser du contenu vidéo, combien de fois (en moyenne) vous rendez-vous sur de tels sites?

- a) À chaque session de navigation sur le Web
- b) 1 - 5 fois / jour
- c) 1 - 5 fois / semaine
- d) 1 - 5 fois / mois
- e) 1 - 5 fois / année

? 8. Sur un site de diffusion vidéo, vous est-il déjà arrivé de soumettre un commentaire personnel sur le site? (Par exemple, un commentaire à propos d'un extrait vidéo aperçu sur le site).

- a) Oui
- b) Non
- c) Je ne comprends pas la question

Si vous avez répondu « Oui », quel genre de commentaire avez-vous soumis? SVP  
préciser:

---

---



? 9. Qu'est-ce qui vous motive (ou motiverait) à visiter un site web qui diffuse du contenu vidéo? SVP classer par ordre d'importance (**1 = moins** important, **5 = plus** important)

- Vouloir me distraire

1      2      3      4      5

- Vouloir m'informer à propos d'un événement d'actualité (ex. extrait d'un gala, de « nouvelles », etc.)

1      2      3      4      5

- Vouloir voir ou revoir du contenu télévisuel (émission, vidéoclip, etc.) ou filmatographique (extrait d'un film, bande annonce)

1      2      3      4      5

- Vouloir soumettre des extraits vidéo en les téléversant, ou les « uploadant »

1      2      3      4      5

- Autre. SVP préciser: \_\_\_\_\_

<b>Post-questionnaire écrit</b>
---------------------------------

N.B. L'utilisation du masculin est dans le seul et unique but d'alléger la lecture du texte. En tout temps et ce, partout où cela s'applique, l'usage du masculin sous-tend un adresse au genre féminin.

? 10. En trois mots seulement, qu'elle est votre impression générale de l'oeuvre?

1) \_\_\_\_\_

2) \_\_\_\_\_

3) \_\_\_\_\_

? 11. En vos propres mots, quel est le sujet de l'oeuvre, son « histoire »?

---



---

? 12. Est-ce que le sujet de cette oeuvre vous a intéressé?

Non			Oui
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

? 13. Auriez-vous des suggestions à faire quant à la façon d'aborder le sujet de l'oeuvre?

(Ex.: Vous auriez préféré une vidéo de ‘mise en contexte’ au début, vous auriez préféré des extraits vidéo plus long, etc.)

SVP précisez:

---

---

---

---

? 14. Comment avez-vous trouvé l'apparition des bulles-phylactères commentaires?

a) C'était plutôt plaisant. (SVP précisez qu'est-ce qui vous a plu)

b) C'était plutôt déplaisant (SVP précisez qu'est-ce qui vous a déplu)

---



---



---



---



---



---

? 15. Selon vous, est-ce qu'il serait important que ce site permette à l'internaute de soumettre un commentaire **vidéo**, à l'aide d'une webcam par exemple?

Non			Oui
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

S'il était possible de le faire, auriez-vous essayé de soumettre un commentaire-vidéo au cours de votre navigation?

a) Oui

b) Non

? 16. Selon vous, est-ce qu'il serait important que ce site permette à l'utilisateur de soumettre un commentaire **audio**, à l'aide d'un microphone branché à même l'ordinateur par exemple?

Non			Oui
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

S'il était possible de le faire, auriez-vous essayé de soumettre un commentaire-audio au cours de votre navigation?

- a) Oui
- b) Non

? 17. En quelques mots, quel est le sens du titre de l'oeuvre, selon vous: **comment taire!?**

---



---

? 18. Est-ce que vous trouvez que le titre du projet est approprié pour cette oeuvre?

Non			Oui
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

? 19. Auriez-vous une suggestion de titre pour ce projet?

---



---

? 20. Enfin, cette question vise à vous faire part de la deuxième ronde d'évaluations du prototype de « comment taire!? »

Cette rond d'évaluations visera à évaluer le prototype du projet à la lumière des améliorations qui y auront été apporté suite aux réponses, commentaires et suggestions prélevés de questionnaires comme celui que vous venez de répondre.

La durée de l'évaluation sera de 45 min. Les évaluations auront lieu entre mardi le 28 novembre et mardi le 5 décembre 2006. Les candidats seront contactés en fonction du moment où ils.elles auront mentionné leur intérêt, donc « premier arrivé, premier servi. » (ce qui signifie que si vous répondez « Oui » à la question suivante, il n'est **pas** **garantie** que vous serez contacté. Désolé.).

Accepteriez-vous que l'on vous contacte afin de participer à la deuxième et dernière ronde d'évaluation du prototype de ce projet

- a) Oui. (*Nom + coordonnées:* \_\_\_\_\_)
- b) Non

Et voilà! Merci beaucoup d'avoir complété ce questionnaire!

Veuillez svp insérer le questionnaire dûment rempli dans l'enveloppe que J-F vous a remis au début de la session. Par la suite, veuillez svp signaler à J-F que vous avez bel et bien terminé.

En terminant, nous espérons que vous saurez accepter un petit dédommagement en guise d'appréciation pour votre gentillesse.

Encore merci et bonne journée!

--

L'équipe « comment faire! »

\* \* \* \* \*



## BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

**Livres**

Aubé, J. 1990. *Chanson et politique au Québec (1960-1980)*. Montréal: Les Éditions Tryptique, 166 pages.

Chion, Michel. 1983. *Guide des objets sonores*. Paris: Buchet-Chastel / INA-GRM, p. 25.

Helmstetter, Anthony et Ron Simpson. 1996. *Web Developer's Guide To Sound And Music*. Scottsdale: Coriolis Group Books, 317 pages.

Lipsitz, G. 1994. *Dangerous Crossroads: Popular Music, Postmodernism and the Poetics of Place*. London: Verso, 322 pages.

Paquin, Louis-Claude. 2006. *Comprendre les médias interactifs*. Montréal: Isabelle Quentin Éditeur, 539 pages.

Risset, Jean-Claude. 1988. «Perception, environnement, musiques ». *Inharmoniques*, no.3 (Mars), p. 10-37.

Stake, R. 1994. « Case Studies » dans *Handbook of Qualitative Research*, p. 200-211.

Yin, Robert K. 2003. *Case Study Research Design and Methods* 3<sup>rd</sup> rev. ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 182 pages.

**Articles Web**

Boyer, J-P. *ERGONOMIE.pdf* [En ligne]. 2006. Adresse par courrier électronique: boyer.jean-pierre@uqam.ca.

Lieberman, H. «\*\*Introduction to intelligent interfaces », [En ligne], <http://web.media.mit.edu/%7EElieber/Teaching/Int-Int/Int-Int-Intro.html> (Page consultée le 31 octobre 2006).

## Sites Web

Click TV, « Click TV », [En ligne], <http://click.tv> (Page consultée le 26 mars 2007).

Comment taire!?, « Comment taire!? », [En ligne], [http://comment-taire.org/intro\\_fr.html](http://comment-taire.org/intro_fr.html) (Page consultée le 18 août 2007).

Cyberpresse.ca. « Cyberpresse | Video », [En ligne]. <http://video.cyberpresse.ca/> (Page consultée le 26 mars 2007).

Dailymotion, « Dailymotion - Partagez Vos Vidéos », [En ligne], <http://www.dailymotion.com/fr> (Page consultée le 26 mars 2007).

Honda Sweet Mission, « TFM - Honda Sweet Mission », [En ligne], <http://www.tfm.co.jp/sweet/> (Page consultée le 26 mars 2007).

Radio-canada.ca. « <http://www.radio/canada.ca> - Zapmédia - Radio-Canada », [En ligne], <http://www.radio-canada.ca/actualite/v2/tj22h/> (Page consultée le 26 mars 2007).

Yahoo Inc., « Jumpcut - Be good to your video », [En ligne], <http://jumpcut.com/> (Page consultée le 26 mars 2007).

Youtube.com, « YouTube - Broadcast yourself », [En ligne], <http://www.youtube.com/> (Page consultée le 26 mars 2007).

## Autre

Moorlas, Thierry. 2007. Conférence donnée dans le cadre du cours EDM7302 Séminaire de recherche production sur le son, Université du Québec à Montréal.